JAHRESRÜCKBLICK 2014
Special auf 6 Seiten: Tops, Flops, Trends und Aufreger

DYING LIGHT
Vorabtest: Zu brutal für Deutschland?

PC Games
Wissen, was gespielt wird

EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ 2 VOLLVERSIONEN AUF DVD
Genialer Adventure-Doppelpack im Wert von mehr als 15 Euro! (Amazon-Preise vom 12.12.2014)

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES: DIE VIEH CHRONIKEN

RUNAWAY A TWIST OF FATE

WARUM AUF STAR CITIZEN WARTEN? JETZT ELITE SPIELEN!

ELITE: DANGEROUS
Auf 13 Seiten: Test, Tuning, Joystick-Kaufberatung und Space-Sim-Klassiker-Special

TOP-SPIELE 2015
Das wird ein geniales Jahr für PC-Spieler: The Witcher 3, GTA 5, Assassin's Creed: Victory u. v. m.

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 269
01/15 | € 6,50
www.pcgames.de

Österreich € 7,40; Schweiz sfr 11,40; Dänemark dkr 75,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 8,60; Holland, Belgien, Luxemburg € 7,50; Griechenland € 8,90



PC Games 01/2015
Titelthema: Elite: Dangerous Tests: Game of Thrones • Lara Croft and the Temple of Osiris Vollversionen: BOUT: Die Vieh Chroniken & Runaway: A Twist of Fate
computec media

. . . und das ist auf den DVDs:





FAKTEN ZUM SPIEL:

- Nachfolger des erfolgreichen deutschen Adventures *The Book of Unwritten Tales*
- Sympathische Charaktere
- Tolle, gut aufgelegte Sprecher
- Schöne, detailreiche Grafik
- Viele gelungene Gags
- Hochwertige Musikuntermalung
- Komfortable Bedienung
- Abwechslungsreiche Spielewelt und spannende Knobelkost für die ganze Familie
- Zwei Schwierigkeitsgrade (normal und schwierig)
- 10-12 Stunden Spielzeit
- Komplett in Deutsch

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES: DIE VIEH CHRONIKEN

Die Vieh Chroniken erzählt die Vorgeschichte von *The Book of Unwritten Tales*, weshalb von den ursprünglichen vier Helden in diesem klassischen Point&Click-Adventure nur zwei mit von der Partie sind: der Abenteurer Nate Bonnet und das namensgebende Vieh. Es ist zottelig, sein dichtes Fell in sattem Violett, am Kopf trägt es zwei riesige Glubschaugen, darunter prangt eine gewaltige Schnute. Sein größtes und witzigstes Manko ist aber seine Stimme – das Vieh kann einfach nicht vernünftig sprechen, stattdessen gibt es unverständliche Quaklaute von sich.

INSTALLATION

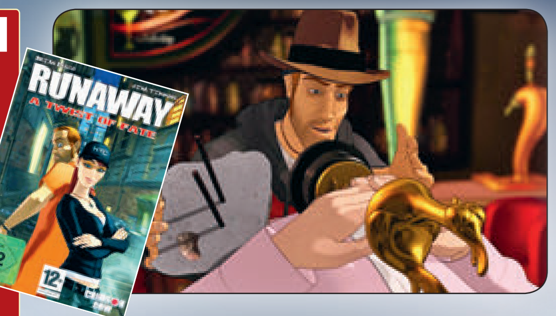
Startet die Installation über das DVD-Menü und folgt den Angaben auf dem Bildschirm.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

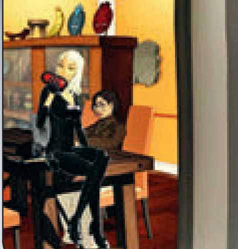
Mindestens (lt. Hersteller): Pentium 4 2 GHz bzw. Athlon 2,4 GHz, 1 GB RAM (2 GB unter Vista/Win7), Grafikkarte mit 128 MB
Empfehlenswert (lt. Hersteller): CPU mit 3 GHz, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 265 MB

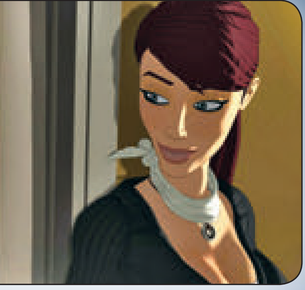
FAKTEN ZUM SPIEL:

- Dritter Teil der bekannten Adventure-Reihe der Pendulo Studios
- Filmreife Inszenierung
- Spannende Story
- Sympathische Charaktere
- Mehrere Figuren steuerbar
- Prächtige Comicgrafik
- Butterweiche Animationen
- Exzellente Vertonung
- Witzige, mehrstufige Hilfefunktion
- Gelungenes Rätseldesign
- Atmosphärischer Soundtrack
- Ausgezeichnete Sprecher
- Etwa acht Stunden Spielzeit
- Komplett in Deutsch









RUNAWAY: A TWIST OF FATE

Auch im dritten *Runaway*-Teil *A Twist of Fate* sammelt ihr fleißig Gegenstände ein, führt Gespräche und rätselt euch so durch eine spannende Geschichte. Diesmal muss Protagonist Brian Basco aus einer Nervenheilanstalt entkommen und bekommt dabei natürlich tatkräftige Hilfe von seiner Freundin Gina Timmins. Das klassische Point&Click-Adventure besticht durch gelungenes Rätseldesign, seine filmreife Präsentation und einen Spannungsbogen, der sich kaum Durchhänger leistet und während der gesamten Spielzeit unterhaltsam auf das Finale zusteuert.

INSTALLATION

Startet die Installation über das DVD-Menü und folgt den Angaben auf dem Bildschirm. Danach bitte noch den Patch auf Version 1.11 von der DVD installieren.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens (lt. Hersteller): CPU mit 1,6 GHz, 512 MB RAM (1 GB RAM bei Vista/Win7), Direct-X-9-Grafikkarte mit 128 MB RAM
Empfehlenswert (lt. Hersteller): CPU mit 2,5 GHz, 1 GB RAM (2 GB bei Vista/Win7)

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken

MAGAZIN
- Meisterwerke: Space-Sim-Klassiker
- Rossis Welt: Folge 75 (Best of Outtakes)
- Vollversion: The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken/Runaway: A Twist of Fate

VIDEOS (TEST)
- Elite: Dangerous
- Game of Thrones
- Lara Croft and the Temple of Osiris
- Never alone
- Tales from the Borderlands: Zer0 Sum

VIDEOS (VORSCHAU)
- Evolve
- Massive Chalice

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

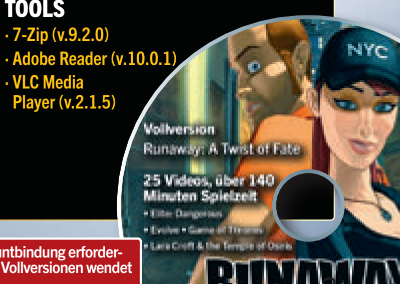
INHALT DER 2. DVD

VOLLVERSION
- Runaway: A Twist of Fate

VIDEOS (MAGAZIN)
- 10 Jahre Half-Life 2
- Far Cry 4 – Alternatives Ende
- HD-Remakes: Diese Spiele würden wir uns wünschen

VIDEOS (TRAILER)
- ADR1FT
- Batman Arkham Knight Ace Chemicals Infiltration Trailer – Teil 1, 2 & 3
- Battlefield: Hardline
- Blood Bowl 2
- Evolve: Evacuation Story Trailer
- Games TV 24
- Metal Gear Online
- Resident Evil
- The Witcher 3: Wilde Jagd

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)



Für beide Spiele sind weder Keys noch Aktivierung oder Accountbindung erforderlich. Einfach installieren und losspielen. Bei Fragen zu unseren Vollversionen wendet euch bitte an die E-Mail-Adresse redaktion@pcgames.de.

EDITORIAL

Auf zu den Sternen!


Wolfgang Fischer, Chefredakteur

MONTAG | 1. Dezember 2014

Tag 1 nach Petras tränenreichem Abschied. Für Trauer oder lange Gesichter ist aber keine Zeit, schließlich ist nach der Produktion mitten in der Produktion. Die Planung für die stressige Vorweihnachtsausgabe läuft schon auf Hochtouren. Viele Themen stehen bereits fest, nur die Suche nach einem würdigen Titelthema gestaltet sich etwas schwierig. Denn unsere sicher geglaubte Exklusivstory (nein, ich verrate nicht, was das gewesen wäre, die Konkurrenz liest schließlich mit) hat sich dummerweise kurzfristig zerschlagen.

DONNERSTAG | 4. Dezember 2014

Die Titelstory steht endlich fest: Wir haben uns für *Elite: Dangerous* entschieden. Ein Tester ist schnell gefunden: Sternenkriegsveteran Stefan „Sparrowfist" Weiß hat den Joystick aus dem Keller geholt, unser Oculus Rift übergestreift und sich kopfüber in die Weltraum-Simulation gestürzt. Apropos Joystick: Zusammen mit unseren Kollegen von der PC Games Hardware reichern wir das Titelthema um eine kleine Marktübersicht mit aktuellen und klassischen Steuergeräten an. Damit nicht genug: Redakteurslegende Heinrich Lenhardt hat für uns tief in seinem Spielearchiv gewühlt und für die Meisterwerke-Rubrik ein lesenswertes Space-Sim-Special zusammengestellt. Das Beste ist jedoch, dass uns die *Elite*-Entwickler Frontier Developments weltexklusiv ein fantastisches Artwork für die Gestaltung des Covers zur Verfügung stellen. Einen kleinen Auszug seht ihr auf der Titelseite, das gesamte Motiv findet ihr hier.

FREITAG | 12. Dezember 2014

Die Produktion neigt sich dem Ende zu. Die Extended-DVDs sind fertig und die Redaktion arbeitet mit Hochdruck an den Specials zum Jahresrückblick 2014 und dem Ausblick auf die Hits 2015. Nur einer nicht. Redaktionsküken Peterchen hat sich früh in den Weihnachtsurlaub verzogen und uns im Stich gelassen. Na ja, so ganz stimmt das natürlich nicht. Er hat zuvor etliche Artikel fertiggestellt und uns sogar noch aus dem Urlaub mit einem Test zum Puzzlespiel *The Talos Principle* versorgt. Am Abend schließlich blenden wir den Stress einfach aus: Die Computec-Weihnachtsfeier ruft!

MITTWOCH | 17. Dezember 2014

Endspurt: Nachdem er unzählige Stunden mit der Gamma von *Elite: Dangerous* verbracht hat, legt Stefan noch einmal eine Nachtschicht ein, um die finale Fassung der Space-Sim so lange wie möglich zu spielen. Auf Seite 44 könnt ihr nachlesen, dass sich der immense Aufwand gelohnt hat.

So und jetzt haben wir euch genug mit internen Redaktionsdetails gelangweilt. Viel Spaß mit der neuen Ausgabe und ein erfolgreiches, gutes neues Jahr wünschen euch

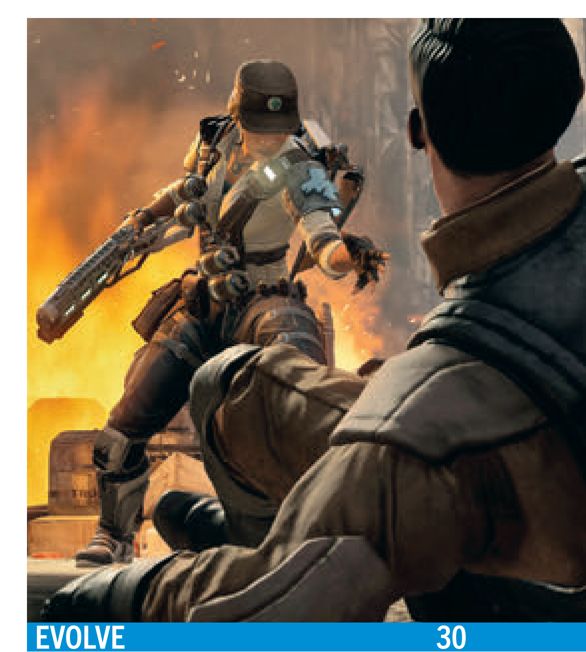
Wolfgang und das PC-Games-Team

INHALT 01/15



Elite-Erfinder David Braben und sein Team Frontier Developments kehren mit der vierten Auflage ihres Klassikers ins All zurück. Ob das Spiel für euch geeignet ist und wo seine Stärken und Schwächen liegen, klären wir im Vortest.





AKTUELLES

SERVICE

HARDWARE

MAGAZIN

EXTENDED





FAR CRY 4 (NACHTEST) 62



THE CREW 60



Vier Jahre nach dem gelungenen Koop-Abenteuer *Lara Croft and the Guardian of Light* gibt es im Nachfolger Nachschub für bis zu vier Spieler. Ob das genau so viel Spaß bereitet wie im Vorgänger, verrät der Test.

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS 50

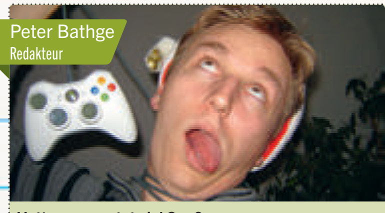
TEST

VORSCHAU

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Die Redaktion von PC Games

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?



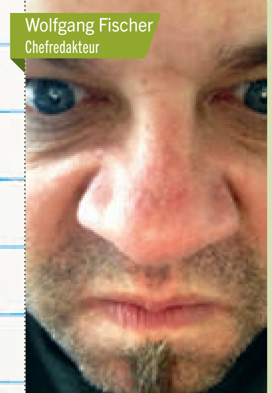
Peter Bathge
Redakteur

Hatte unerwartet viel Spaß:
mit *The Crew*. Trotz grafischer Schwächen, der unnötigen Always-online-Voraussetzung und der auffälligen Gummiband-KI seit Langem mal wieder ein Rennspiel, das er gerne durchgespielt hat. Jetzt kann er auch endlich damit angeben, zumindest virtuell die Route 66 entlanggedüst zu sein.
Wünscht allen Lesern:
einen guten Rutsch ins Jahr 2015 und viele spannende neue PC-Spiele.



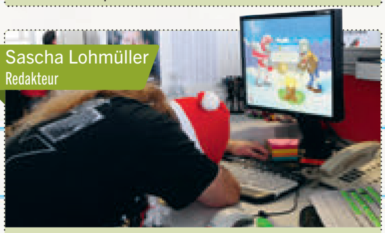
Marc Brehme
Redakteur

Hatte:
ein einzigartiges Konzerterlebnis in Peter Wackels Partywelt, als sein Sohn mit dem gleichnamigen Lokalmatator gemeinsam auf der Bühne stand.
Hofft:
dass sein Filius bald den musikalischen Durchbruch schafft und er dann von den Tantiemen leben kann.
Fasst:
den guten Vorsatz, fürs neue Jahr keine guten Vorsätze zu fassen und statt der Grübelei darüber lieber zu zocken.



Wolfgang Fischer
Chefredakteur

Wird:
die Zeit rund um Weihnachten und Neujahr nutzen, um sein aktuelles Projekt voranzutreiben: alle *Assassin's Creed*-Teile endlich durchspielen – erste, kleine Schritte, um seinen Pile of Shame in den Griff zu kriegen. In der verbleibenden Zeit muss die hungrige Verwandtschaft durchgefüttert werden, die sich zu einem ausgedehnten Besuch angesagt hat.
Wünscht:
seinen Kollegen und allen Leser ein granatenstarkes Jahr 2015!



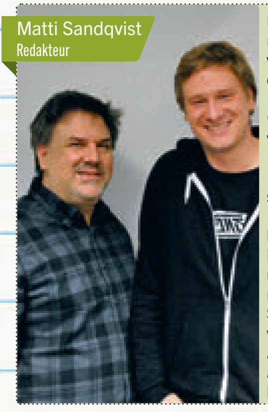
Sascha Lohmüller
Redakteur

Spielt zur Zeit:
wieder *WoW. Warlords of Draenor* macht wirklich Laune. Und nebenbei *Destiny* (PS4), *FIFA 15* und *The Crew*.
Flucht wie ein Bierkutscher:
Nachdem mir letztens einer dieser vollkommen überforderten, fränkischen „Autofahrer" in die Karre gefahren ist, freue ich mich richtig auf den Winter ...
Freut sich tatsächlich:
nach ein paar Monaten Abstinenz wieder auf dieser Seite aufzutauchen. Nächster Punkt: Weltherrschaft.



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Nimmt sich vor:
Dieses Silvester nicht groß zu feiern, sondern den Tag eher still und gemütlich im Rahmen seiner Familie zu verbringen.
Spart sich:
Jegliche Ausgaben für Feuerwerk und Böller, da es für seinen Geschmack schon genug geknallt, gekracht und geblitzt hat (siehe Rumpelkammer).
Freut sich:
Bald wieder richtig arbeiten zu können, auch wenn dieser Satz eventuell etwas seltsam klingen kann.



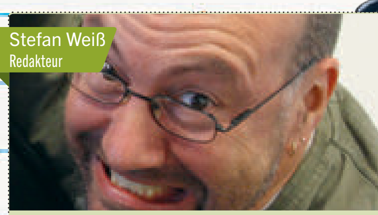
Matti Sandqvist
Redakteur

Hat nach:
monatelanger Abstinenz wieder ein Crowdfunding-Spiel unterstützt. Ron Gilberts *Thimbleweed Park* spricht mein verklärtes Nostalgiker-Herz einfach an. Den Kauf werde ich – wie schon bei vielen anderen Projekten – wahrscheinlich noch bereuen.
Hat Großes vor:
und zwar den Stapel an noch nicht gespielten Spielen ein wenig zu verkleinern. *AC: Unity*, *Ryse* und *This War of Mine* sollte ich im Urlaub locker schaffen.



Felix Schütz
Redakteur

Hat seinen Umzug so gut wie geschafft:
„Nur" noch ein gutes Dutzend Möbel montieren. Und danach: Ein paar Feiertage vor dem neuen 50"-TV .
Zuletzt durchgespielt:
Lara Croft and the Temple of Osiris, *Never Alone*, *Crusader: No Remorse*, *Valkyria Chronicles*, *Portal 2*
Spielt derzeit:
Heroes of the Storm (Alpha), *Far Cry 4*, *The Talos Principle*, *Strife: Veteran Edition*, *The Witcher Adventure Game*, *Grey Goo*, *Battlehart Legacy* (Android).



Stefan Weiß
Redakteur

Überlegt fieberhaft:
Wie er bei Chef Wolfgang einen Investitionsantrag für ein High-End-Cockpit-System für *Elite: Dangerous* genehmigt bekommt. Gerne auch mit Oculus Rift.
Erhofft sich sehnlichst:
dass möglichst viele der für 2015 angekündigten und von uns in dieser Ausgabe vorgestellten Spiele auch wirklich erscheinen. Und bitte, liebe Hersteller/Entwickler – sorgt für qualitativ bessere Startbedingungen und weniger nötige Day-One-Patches.



Foto: Florian Stangl

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

"Etwas zu viel, Mann!"

Das sagte unser Jung-Kosmonaut Marc, als Stefan ihn von den Vorzügen einer Oculus-Rift-Brille überzeugen wollte. Nach einigen Loopings war die vollständige Immersion erreicht und ein Eimer bitter vonnöten. Nun planen wir, eine passende Zubehör-Serie für die Virtual-Reality-Brille herauszubringen.





Auto gut, alles gut

Unser Leserbriefonkel Rossi hatte im Dezember unangenehmen Besuch vom Herzkasperl (dazu mehr in Rossis Rumpelkammer auf Seite 94). Dass Rossi sich zum Glück wieder auf dem Weg der Besserung befindet, beweist seine jüngste Anschaffung: ein neuer Dodge.

"Hier gibt es nichts zu sehen."

Im Dezember hatten sich einige Leser unserer Schwesternzeitschrift play4 in unsere heiligen Redaktionshallen verirrt. Natürlich genau an dem Tag, als wir mit der Heftabgabe höchst beschäftigt waren. Und natürlich haben wir uns sehr gefreut. Im nächsten Jahr wollen wir ~~es den Halunken heimzahlen und~~ auch einen Lesertag veranstalten.

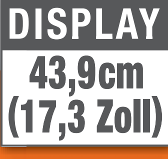


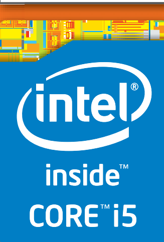
www.expert.de

expert



PREISWERT UND KOMPETENT









Notebook
F751LDV-TY178H

- DVD-Multiformatbrenner
- 3x USB 3.0, HDMI
- Windows® 8.1 (64-Bit)

Art.Nr.: 17043079125

Intel® Core™ i5-4210U Prozessor
(bis zu 2,70 GHz, 3 MB Intel® Smart Cache)

NVIDIA® GeForce® 820M
2 GB Grafik

8 GB Arbeitsspeicher

1000 GB Festplatte

599,-

lenovo

- DVD-Multiformatbrenner
- 2x USB 2.0, 1x USB 3.0, HDMI

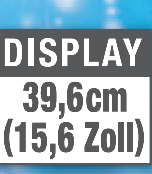
Notebook
G50-45

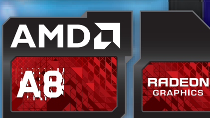
- Windows® 8.1 (64-Bit)

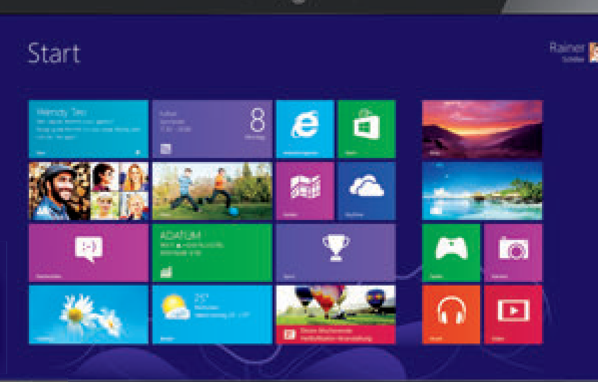
Art.Nr.: 17040111543

2015









AMD A8-6410 Quad Core Prozessor
(bis zu 2,40 GHz, 2 MB Cache)

AMD Radeon R5 Grafik

4 GB Arbeitsspeicher



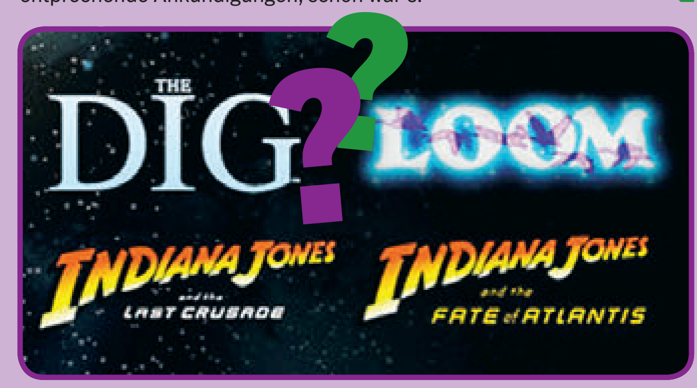


DAS
MUSS MAN SICH
VORNEHMEN!

RÜCKKEHR DER ADVENTURE-KLASSIKER?

Tim Schafer hofft auf mehr!

Adventure-Legende Tim Schafer (Gründer von Double Fine Productions) gab jüngst in einem Interview zu Protokoll, wie überrascht er letztlich gewesen sei, dass es zur Erlaubnis für Remakes der Lucasarts-Klassiker wie etwa *Day of the Tentacle* und *Grim Fandango* gekommen sei. Wenn es nach Schafer ginge, dürfe das auch längst nicht das Ende solcher Neuauflagen bedeuten. Schließlich bescherte uns Lucasarts eine ganze Reihe hochkarätiger Point-and-Click-Vertreter in den Achtzigern und Neunzigern. Ganz hoch auf unserer Wunschliste stünden da die Abenteuer von Archäologen-Professor Indiana Jones, die spannende Weltraumgeschichte von *The Dig* und nicht zuletzt das herrlich knuffige *Loom*. Vielleicht erleben wir 2015 ja entprechende Ankündigungen, schön wär's. ❏



Day of the Tentacle Special Edition



Für viele Adventure-Fans wohl ein Grund zur Freude: Das schrullige Tentakelabenteuer aus dem Jahre 1993 kehrt zurück.

Erst *Grim Fandango*, jetzt *Maniac Mansion: Day of the Tentacle*. Gute Sachen kehren eben immer wieder zurück, könnte man da meinen. Der schrullig-schräge Klassiker von Lucasarts rund um das Heldentrio Laverne, Hoagie und Bernard ist das nächste Projekt, das eine HD-Neuauflage erfährt. Entwickler Double Fine Productions will das Tentakelspektakel in einer Special Edition für Windows PC, Linux, Mac, Playstation 4 und Vita veröffentlichen. ❏

Info: www.doublefine.com/games.com

Thimbleweed Park

Noch mehr Adventure-Flair im Retrostil steht uns wohl mit dem Kickstarterprojekt von Ron Gilbert und Gary Winnick ins Haus. Mit über 500.000 $ haben die beiden Adventure-Urgesteine genug Startkapital an Land gezogen, um das 2D-Pixel-Abenteuer zu verwirklichen. Das Gameplay soll sich an *Maniac Mansion* und *Monkey Island* orientieren. ❏

Info: www.thimbleweedpark.com



Schon die ersten Screenshots zeigen klar, wohin die Reise von *Thimbleweed Park* geht. Interface und Grafik erinnern sofort an bekannte Lucasarts-Klassiker.

HORN DES MONATS*

VICTORIA NIKLAUS



Praktikantin Victoria war beim Schreiben der *Dragon Age*-Tipps für die Extended-Rubrik folgender Meinung: „Da jedes Brüllen die Gruppe auch betäubt, solltet ihr jede Gruppe getötet haben, bevor die nächste Welle an tödlichen Drachenbabys angerollt kommt." Nicht nur, dass uns das Bild rollender Echsenkinder seltsam anmutet, Victoria forderte auch noch die Eliminierung der eigenen Heldengruppe in *Inquisition*, es ist eben eine knallharte Institution.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."



„Das Fettnäpfchen des Jahres vergebe ich ans Marketing für *HOMM 3 HD*!"

Um ein neues Produkt schick aussehen zu lassen, beging Ubisoft für die HD-Neuauflage von *Heroes of Might and Magic 3* einen höchst fragwürdigen Weg. Mit einem Bildervergleich wollte man den Spielern plakativ zeigen, wie toll die neue Fassung im Vergleich zum abgrundtief pixeligen Original aussieht. Nur dumm, dass die ursprüngliche Version gar nicht solche Riesenpixel aufweist. Spott und Häme klatschten dem Hersteller von erbosten *HOMM*-Fans um die Ohren. Als Entschuldigung reagierte Ubisoft mit einem äußerst dürftigen Erklärungsversuch: „Man habe bei den Renovierungsarbeiten auf einen 3-Stufen-Prozess gesetzt. Dabei habe man die Originalbilder um den Faktor 3 vergrößert, um sie dann für eine HD-Auflösung entsprechend zu bearbeiten." Na klar, man vergrößert ein niedrig aufgelöstes Bild mal eben um 300 Prozent, erschafft so einen unansehnlichen Pixelhaufen und schon steht das HD-Pendant schick da. Im Übrigen ist die Neuauflage ohnehin so gut wie überflüssig, gibt es doch schon seit vier Jahren eine entsprechende Fan-Mod, die *HOMM 3* zu einer maximalen Auflösung von 4.000 x 4.000 Pixeln verhilft, 32 Bit Farbtiefe bietet, den Sound in 44 kHz Stereo anstatt dem originalen 22 kHz Mono abspielt und obendrein etliche Bugs der Ursprungsversion beseitigt. Ach so, ich vergaß, solche Fan-Mods sind ja kostenlos, damit lässt sich ja als Hersteller kein Geld verdienen.

DUNGEONS 2

Auf zur Sneak Peek

Habt ihr Lust, gemeinsam mit uns *Dungeons 2* mehrere Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung ausführlich zu spielen? Dann bewerbt euch jetzt unter redaktion@pcgames.de! Dabei spielt es keine Rolle, ob ihr den Vorgänger mögt oder ob euch *Dungeon Keeper* ein Begriff ist. Sagt uns nur, warum wir ausgerechnet euch einladen sollten. Die Veranstaltung wird aller Voraussicht nach Ende Januar 2015 in Worms stattfinden. ❑


Auf nach Worms! Kalypso und PC Games laden Leser zur exklusiven *Dungeons 2*-Sneak-Peek ein.

NVIDIA SHIELD

Gamer-Tablet

Seit Ende November 2014 ist auch hierzulande Nvidias Gamer-Tablet Shield erhältlich. Das Android ermöglicht es euch beispielsweise, Titel aus eurer Steam-Bibliothek über WLAN und per HDMI-Anschluss auf euren Fernseher zu streamen. Vorausgesetzt euer Heim-PC verfügt über eine Nvidia-Grafikkarte und die aktuellsten Treiber. Darüber hinaus gibt es mit *Half-Life 2, Portal* und *Trine 2* einige richtig gute Spiele-Apps, die auf dem Tablet butterweich laufen. Der absolute Clou ist aber Nvidias (aktuell noch kostenloser) Game-Streaming-Service Grid mit einem Portfolio von über 50 erstklassigen PC-Spielen. Dieser ist hierzulande aber erst ab Ende Januar verfügbar. Test in der nächsten Ausgabe! ❑

Info: www.nvidia.de



KING'S QUEST

Kämpfen statt klicken

Bei den Games Awards 2014 zeigte der wiederauferstandene Hersteller Sierra erstmals einen Trailer zur geplanten Neuauflage des Adventure-Klassikers *King's Quest*. Auf ein typisches Point-and-Click-Interface verzichten die Entwickler The Odd Gentlemen dabei ebenso wie auf eine Maussteuerung. Das neue *King's Quest* soll sich eher wie ein Plattformer spielen, inklusive Rätseln, Fallen und Gegnern. Entsprechende Actioneinlagen gab es schon im Trailer zu sehen, inklusive einem Drachen. Vom Stil her kommen da Erinnerungen an das Arcade-Zeichentrickspiel *Dragon's Lair* aus dem Jahr 1983 auf. Inhaltlich versteht sich *King's Quest* (2015) als Sequel zu *King's Quest 8: Maske der Ewigkeit*. Das 1998 veröffentlichte Spiel enthielt neben klassischen Adventure-Inhalten auch bereits Actioneinlagen. In der Neuauflage erzählt der aus der Serie bekannte und inzwischen ergraute König Graham seiner Enkeltochter Gwendolyn von seinen früheren Abenteuern, die ihr dann nachspielt. Ein genauer Erscheinungstermin für das königliche Action-Abenteuer steht allerdings noch nicht fest. ❑

Info: www.sierra.com/kingsquest



Zeichentrickgrafik und Actioneinlagen kennzeichnen das neue *King's Quest*.

TOTAL WAR: ARENA

Sei (m)ein Held!



Einheiten verbessern und Schlachten schlagen – Creative Assembly reduziert das Spielprinzip in *Total War: Arena* auf das Wesentliche.

Creative Assembly erobert nach Rom, Europa und Japan jetzt auch das Internet: Im Online-Schlachtensimulator *Total War: Arena* kämpfen zwei Teams mit jeweils zehn Wohnzimmer-Generälen gegeneinander, wobei jeder Spieler einen antiken Helden und drei Einheiten steuert. Optisch und spielerisch ähnelt der Free2Play-Titel *Rome 2*, allerdings laufen die Gefechte deutlich schneller und chaotischer ab. Ähnlich wie in *World of Tanks* steht neben den Schlachten das Kaufen und Aufrüsten neuer Einheiten im Mittelpunkt. *Total War: Arena* wird über Steam veröffentlicht, einen Termin gibt es bislang noch nicht. ❑

Info: www.totalwar.com/arena

STREET FIGHTER 5

PC und PS 4 ja, Xbox nein!

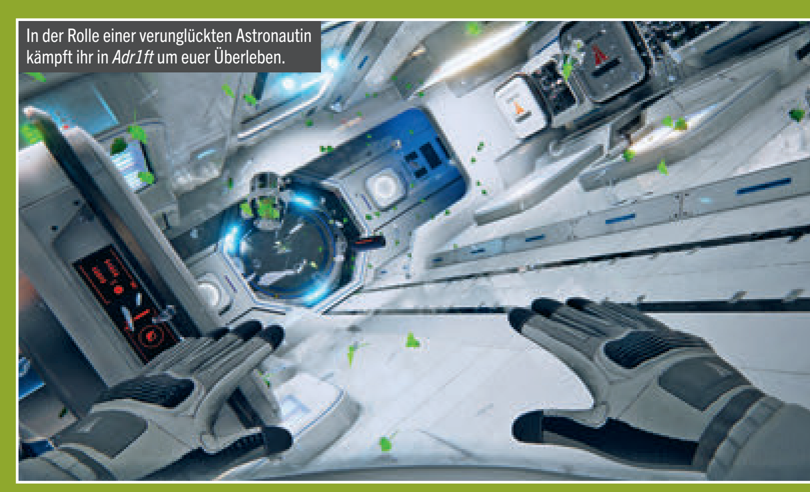
Sony und Capcom sind sich einig: Teil 5 des Prügelspiels erscheint exklusiv für PC und PS 4. Weitere Konsolenports sind ausgeschlossen. Bei einer Live-Demonstration auf dem Capcom-Cup in San Francisco gab es schon ein erstes Match zwischen den bekannten Charakteren Ryu und Chun-Li zu sehen. Auch der Kämpfer Charlie Nash wurde als Spielfigur für *Street Fighter 5* bestätigt. Mächtige Ultra-Kombo-Angriffe, wie man sie schon aus *Street Fighter 4* kennt, wird es wohl auch im Nachfolger geben. PC- und PS4-Spieler können erstmals in der Reihe gegeneinander antreten. Erscheinen soll Capcoms neues Beat 'em Up 2015. ❑

Info: www.streetfighter.com



ADR1FT

Gravity zum Nachspielen?



In der Rolle einer verunglückten Astronautin kämpft ihr in *Adr1ft* um euer Überleben.

Der Kino-Blockbuster *Gravity* aus dem Jahr 2013 wurde nicht von ungefähr mit sieben Oscars ausgezeichnet. Die beklemmende Astronautenüberlebensstory war einfach spannend inszeniert. Diese Thematik möchte das Indie-Studio Three One Zero aufgreifen und in *Adr1ft* umsetzen. Darin spielt ihr eine Astronautin, die auf einer zerstörten Raumstation um ihr Überleben kämpft. Ihr Anzug ist beschädigt und der Sauerstoff begrenzt, also gilt es, hierfür Lösungen zu finden. Das Spielziel besteht darin, in einer Rettungskapsel heil zur Erde zurückzukehren. Ihr erlebt *Adr1ft* komplett aus der Ego-Perspektive, die PC-Version soll dank Oculus-Rift-Unterstützung darüber hinaus eine einzigartige Erfahrung in puncto Virtual Reality bieten. Die Technik im Spiel basiert auf der Unreal Engine 4. Der bislang veröffentlichte Trailer bot schon eine eindrucksvolle Kulisse. Als Releasetermin nennt das Entwicklerteam Sommer 2015. Die PC-Fassung erscheint als Boxed-Version über den Vertrieb durch 505 Games und als Downloadversion über Steam. ❑

Info: www.adr1ft.com



TIMS MILLIONENFEHLER

Im Fadenkreuz der Fans: Wie Double Fine seinen guten Ruf verspielte

Der Trend zur offenen Spielentwicklung wird einem Pionier des Crowdfundings zum Verhängnis. Ein Blick hinter die Kulissen sorgt für Kopfschütteln.

Von: Peter Bathge

Entwickler-Legende Tim Schafer (*Grim Fandango*, *Psychonauts*) und seine Firma Double Fine scheinen untrennbar miteinander verknüpft. So waren es zu einem Gutteil Schafers Charme und Ansehen, die dem in San Francisco verorteten Studio Anfang 2012 zu einem sensationellen Crowdfunding-Triumph auf der Webseite Kickstarter.com verhalfen. Der kreative Querkopf Schafer ist das Gesicht der Firma, sein Name steht für Qualität; Double Fines Erfolge werden ihm zugesprochen. Jetzt zeigt sich: In den Augen der Spieler muss Schafer auch für die Pannen des Studios einstehen. Davon gab es zuletzt so einige.

Weltraum-Fiasko

Beschwingt vom Kickstarter-Erfolg mit dem als „Double Fine Adventure" angekündigten *Broken Age* versucht sich Double Fine im Oktober 2013 am nächsten großen PC-Wachtumsmarkt: Steam Early Access. *Spacebase DF-9* soll Spieler mit dem Aufbau und der Verwaltung einer Raumstation in die Zeiten von Klassikern wie *Theme Hospital* und *Startopia* zurückversetzen. Aktuellen Genre-Vertretern wie dem ebenso komplexen wie unzugänglichen Geheimtipp *Dwarf Fortress* hat Double Fines neues Spiel zwei Sachen voraus: eine zeitgemäße Präsentation und den typischen Schafer-Charme. Erste Spielerreaktionen sind trotz des mageren Umfangs der Alphaversion euphorisch, auch PC Games zieht in Ausgabe 01/14 ein positives Fazit.

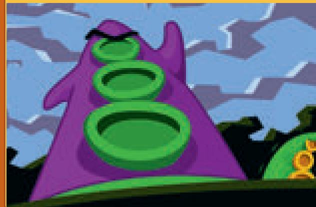
Fast auf den Tag genau ein Jahr nach dem Release der kostenpflichtigen Alpha 1 erscheint *Spacebase DF-9*. Viel zu früh, in einem unfertigen Zustand, ohne zahlreiche versprochene Features, aber mit dem Hinweis, dass die Community neue Inhalte ja selbst per Mod integrieren könne. Die Versionsnummer macht einen Sprung von Alpha 6 auf 1.0, die übliche Beta-Phase mit dem Fokus auf Bugfixing wird übersprungen. Double Fine ist das Geld ausgegangen. „Wir wollten noch Jahre an *Spacebase* arbeiten", sagt Tim Schafer später im Gespräch mit Hunderten erboster Käufer im Steam-Forum. Das Spiel, an dem Schafer nicht persönlich gearbeitet hat, sollte sich selbst finanzieren: Die Einnahmen aus den Early-Access-Verkäufen waren dazu gedacht, im Lauf von fünf Jahren den Einbau neuer Features zu bezahlen. So wie es etwa bei den artverwandten Projekten *Prison Architect* oder *Dwarf Fortress* funktioniert hat. Der Plan schlägt fehl. Die Einnahmen sind zu gering, um den Unterhalt für das kleine *Spacebase*-Team abzugelten. Double Fine zieht den Stecker, Schafer gibt zu: „Wir werden mit diesem Spiel nichts verdienen, geschweige denn unsere Kosten wieder reinholen."



Das Aufbaustrategie-Spiel *Spacebase DF-9* war Stein des Anstoßes für viele Brandreden gegen Double Fines augenscheinliche Misswirtschaft.

BESCHWICHTUNGS-REMAKES

Auf reichlich transparente Weise versucht Double Fine momentan, der vielen negativen Presse den Wind aus den Segeln zu nehmen. Mit *Grim Fandango* und *Day of the Tentacle* hat das Studio für 2015 gleich zwei HD-Neuauflagen alter Lucas Arts-Adventures angekündigt, bei denen Tim Schafer federführend war. Fans zeigten sich anfangs begeistert ob dieser Neuigkeiten. Erste Gameplay-Szenen von *Grim Fandango Remastered* enttäuschten jedoch: Double Fine steckt nur ein Minimum an Aufwand in das Remake. Finanziert werden die Spiele übrigens von Sony als Ausgleich einer gleichzeitigen Veröffentlichung der Playstation 4.



Milchmädchenrechnung

Double Fines Scheitern ist das Ergebnis großer Naivität und schlechten Wirtschaftens. Nicht umsonst wird im Zuge dieser Verwerfungen der Firma im Allgemeinen und Tim Schafer im Speziellen vorgeworfen, nicht mit Geld umgehen zu können. Es ist eine schon im Ansatz falsche Rechnung: Mit einem unfertigen Spiel genug Geld verdienen, um es fertigzustellen, statt die Entwicklung vorzufinanzieren (ob durch Crowdfunding, Publisher oder Investoren) und mit dem Verkauf des fertigen Produkts einen Gewinn zu erzielen. Kleine Indie-Entwickler mit Garagenmentalität wie die von *Prison Architect* mögen die Kosten für ihr Spiel mit den Vorabverkäufen ihrer unfertigen Produkte wieder reinholen. Ein professionelles Studio mit über 50 Mitarbeitern, von denen jeder laut Schafer „zwischen zwölf- und dreizehntausend Dollar pro Monat" Kosten verursacht, kann von diesen Einnahmen allein nicht leben.

Double Fine hat das Early Access-Konzept auf fundamentale Weise falsch verstanden. Käufer sind keine Investoren, sie geben ihr Geld nicht in der Hoffnung auf ein irgendwann einmal fertiggestelltes Spiel aus. Dafür gibt es Kickstarter. Wie es besser geht, zeigt Double Fines aktuelles Projekt *Massive Chalice* (siehe Vorschau Seite 36). Dessen Entwicklung war durch Kickstarter bereits finanziert, bevor eine Vorabversion über Steam Early Access zum Kauf angeboten wurde. Weitere Einnahmen können so zur Verbesserung des ursprünglichen Projekts genutzt werden, wie Larian Studios *Divinity: Original Sin* mit großem Erfolg demonstriert hat.

Early-Access-Kunden wollen bereits mit der Alphaversion Spaß haben. Entwickler müssen von Anfang an ein robustes Grundgerüst bieten, bei dem durch regelmäßige Updates mit neuen Inhalten das Interesse aufrecht erhalten wird. Mindestens ebenso wichtig sind ein reger Austausch mit den Fans und die Integration von Verbesserungsvorschlägen. *Spacebase DF-9* konnte in keiner dieser Disziplinen auf lange Sicht überzeugen. Der prestigeträchtige Name Double Fine hat viele dieser Probleme überstrahlt. Anhänger der Firma sahen darin ein Versprechen auf ein fertiges Spiel in gewohnter Qualität.

Die folgende Enttäuschung fiel dadurch umso stärker aus und vermischte sich mit der über *Broken Age*. Das Adventure verpasste seinen ursprünglich anvisierten Veröffentlichungstermin und wurde in zwei Teile gespalten: Die Verkäufe von Part 1 kamen für die Entwicklung des finalen Akts auf. Dass Double Fine derweil gleich mehrere (anderweitig finanzierte) Projekte wie *Hack 'n' Slash* und *Costume Quest 2* zum Abschluss brachte, verstörte die *Broken Age*-Fans zusätzlich. Genau wie bei *Spacebase* hat sich Double Fine verrechnet: Die über Kickstarter eingenommenen drei Millionen US-Dollar für *Broken Age* waren nicht genug. Das befeuert natürlich die Zweifel am Geschäftssinn von Tim Schafer, der zuletzt aufgrund eines fehlgeschlagenen Publisher-Deals über ein unangekündigtes Spiel zwölf Mitarbeiter entlassen musste.



Ungewisse Zukunft

Die Folgen der *Spacebase*-Affäre sind noch nicht absehbar. Der Imageschaden für Double Fine dürfte aber gewaltig sein, der Glanz vergangener Zeiten hat spürbar nachgelassen. Der Ruf von Tim Schafer, einst Everybody's Darling, hat stark gelitten. Künftige Double-Fine-Spiele werden einen schweren Stand bei PC-Spielern haben.

Die Firma scheint zumindest die richtigen Schlüsse aus dem Debakel gezogen zu haben. Auch wenn das Unternehmen unsere Interview-Anfrage ablehnte, gibt doch Tim Schafer im Steam-Forum zu: „Eine der wichtigsten Lektionen, die wir aus dieser Sache mit unserem ersten Early-Access-Spiel gelernt haben, betrifft die Kommunikation. Es hätte mehr Dialog mit den Spielern über den Zustand des Spiels geben sollen und wir bitten dafür um Verzeihung." ❑

SPIELE UND TERMINE 01/15

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine.

(Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Act of Aggression	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	Nicht bekannt	-
▶	Adr1ft	Action	505 Games	3. Quartal 2015	-
▶	Alone in the Dark: Illumination	Action-Adventure	Atari	Nicht bekannt	-
	Assassin's Creed: Rogue	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2015	12/14
▶	Assassin's Creed: Victory	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2015	-
	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2. Juni 2015	04/14
	Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	2015	-
	Battlefield: Hardline	Ego-Shooter	Electronic Arts	19. März 2015	07/14
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	2015	08/14
▶	Blackguards 2	Taktik-Rollenspiel	Daedalic Entertainment	20. Januar 2015	-
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	2015	-
▶	Blood Bowl 2	Rundenstrategie	Focus Home Interactive	1. Quartal 2015	-
▶	Broken Age (Kapitel 2)	Adventure	Double Fine	1. Quartal 2015	-
▶	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	-
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2. Quartal 2015	09/14
▶	Day of the Tentacle: Special Edition	Adventure	Double Fine	Nicht bekannt	-
▶	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	2015	08/14
	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt	-
	Dungeons 2	Aufbaustrategie	Kalypso Media	2. Quartal 2015	08/14
Seite 40	Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	27. Januar 2015	01/15
	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	Nicht bekannt	06/14
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2015	-
Seite 30	Evolve	Mehrspieler-Shooter	2K Games	10. Februar 2015	03/14, 06/14, 01/15
	Firewatch	Adventure	Campo Santo Productions	2015	10/14
	Fortnite	Action	Epic Games	2015	10/12, 10/14
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt	-
	Grand Ages: Medieval	Echtzeitstrategie	Kalypso Media	2. Quartal 2015	-
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	27. Januar 2015	12/11, 12/12, 02/13, 06/13
Seite 38	Grey Goo	Echtzeitstrategie	Greybox	23. Januar 2015	-
▶	Grim Fandango Remastered	Adventure	Double Fine	27. Januar 2015	01/15
	Hellraid	Action	Techland	2015	08/14
	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2015	12/13
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2015	07/14
	Homeworld Remastered	Echtzeitstrategie	Gearbox	Februar 2015	-
	Hotline Miami 2	Top-Down-Action	Devolver Digital	1. Quartal 2015	-
	Hunt: Horrors of the Gilded Age	Koop-Action	Crytek	2015	-
	Just Cause 3	Action	Square Enix	2015	-
▶	King's Quest	Action-Adventure	Sierra	4. Quartal 2015	-
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	4. Quartal 2015	02/14, 05/14
	Life is Strange	Adventure	Square Enix	2015	10/14
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2015	-
	Mass Effect 4	Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
Seite 36	Massive Chalice	Rundentaktik	Double Fine	2015	01/15
	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Stealth-Action	Konami	2015	-
	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Ubisoft	2015	-
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	Nicht bekannt	-
▶	Ori and the Blind Forest	Jump & Run	Microsoft	1. Quartal 2015	-
	Outlast 2	Adventure	Red Barrels	Nicht bekannt	-
	Overwatch	Mehrspieler-Shooter	Blizzard Entertainment	2015	-
	Project Cars	Rennspiel	Bandai Namco	20. März 2015	-
	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Paradox Interactive	1. Quartal 2015	12/13, 08/14, 10/14
	Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	2015	07/14
▶	Raven's Cry	Action-Rollenspiel	Zuxxez Entertainment	26. Januar 2015	04/14, 09/14, 10/14
	Rebel Galaxy	Weltraum-Action	Double Damage Games	2015	-
▶	Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	20. Januar 2015	-
▶	Resident Evil: Revelations 2 – Episode 1	Action-Adventure	Capcom	18. Februar 2015	-
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt	07/14
	Saints Row: Gat out of Hell	Action-Adventure	Deep Silver	23. Januar 2015	-
	Shadow Realms	Online-Action-Rollenspiel	Electronic Arts	2015	-
	Shelter 2	Simulation	Might & Delight	Februar 2015	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2015	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2015	10/14
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2015	-
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	2015	-
▶	Street Fighter 5	Beat 'em Up	Capcom	Nicht bekannt	-
▶	The Banner Saga 2	Taktik-Rollenspiel	Versus Evil	2015	-
	The Book of Unwritten Tales 2	Adventure	Nordic Games	1. Quartal 2015	10/14
	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2015	10/13, 11/13
▶	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	Bandai Namco	19. Mai 2015	03/13, 07/13, 02/14, 07/14
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2015	05/13
	Total War: Attila	Strategie	Sega	17. Februar 2015	11/14, 01/15
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-

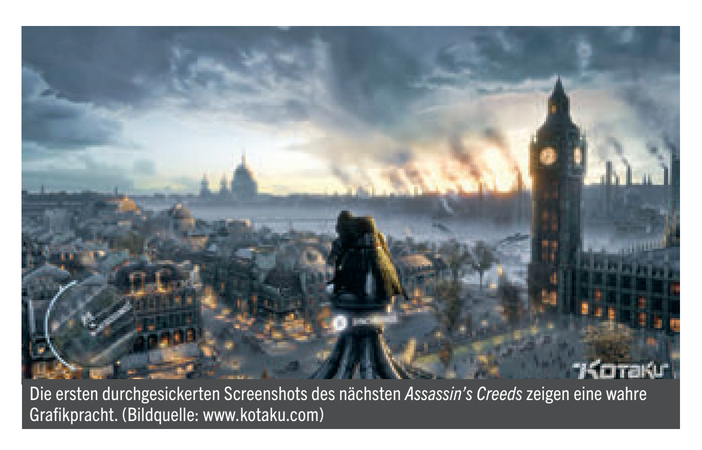
HIT-KANDIDATEN 2015

Wir stellen die heißesten Indie- und Blockbuster-Titel vor.

Assassin's Creed: Victory

ACTION | Zugegeben: Mit *Assassin's Creed – Unity* und seinen vielen Bugs hat Ubisoft unsere Vorfreude auf den nächsten Serienableger nicht gerade ins Unermessliche steigen lassen (die PC-Fassung bekam eine Spielspaßwertung von 68 in der vergangenen Ausgabe). Trotzdem sind wir ziemlich angetan vom kommenden Teil, der übrigens noch gar nicht offiziell angekündigt wurde und deshalb vorerst den Projektnamen *Victory* trägt. Woran das liegt? Zum einen wird das kommende Meuchelmörderabenteuer im viktorianischen London am Ende des 19. Jahrhunderts angesiedelt sein und damit in einem Setting, auf das die meisten Fans der Reihe schon seit Jahren warten. Zum anderen zeichnet für *Victory* das Studio Ubisoft Quebec verantwortlich, das mit *Assassin's Creed: Rogue* im letzten Herbst einen wirklich gelungenen und ebenso fehlerfreien Ableger für Xbox 360 und PS3 geliefert hat. Auch wenn wir noch ein wenig skeptisch sind, hoffen wir einfach, dass Ubisoft aus seinen Fehlern gelernt hat und *Victory* die ausgezeichnete Reihe wieder zu ihrer alten Stärke zurückführt. ❑

ENTWICKLER: Ubisoft Quebec
TERMIN: 4. Quartal 2015



Die ersten durchgesickerten Screenshots des nächsten *Assassin's Creeds* zeigen eine wahre Grafikpracht. (Bildquelle: www.kotaku.com)

Batman: Arkham Knight

ACTION-ADVENTURE | Größer, schöner, spektakulärer. So lautet wohl das Motto des britischen Entwicklerstudios Rocksteady, die uns in ihrem dritten Abenteuer der Fledermaus gleich ganz Gotham City als Spielplatz zur Verfügung stellen. Da ist es besonders hilfreich, dass wir zu jeder Zeit das Batmobil herbeirufen können. Damit kommen wir nicht nur schneller von A nach B, es wird auch eine große Rolle in den Rätseln und Kämpfen einnehmen. Versperrt uns eine Wand den Weg, reißen wir sie mit unserem schwarzen Panzer einfach ein. Lauert uns eine Gruppe bewaffneter Söldner auf, lassen wir Gummigeschosse aus dem Batmobil hageln. Das wirkt alles ziemlich rund, wir sind aber etwas skeptisch, ob die Gefechte gegen Panzer sich vernünftig ins Spielgeschehen eingliedern. Die Optik ist dafür absolut beeindruckend. Bei einem Anspieltermin konnten wir zunächst keinen Übergang von der Cutscene zum Spiel feststellen. Auch beim neuen Gegenspieler tappen wir noch im Dunkeln. Wer ist der mysteriöse Arkham Knight? Im Sommer dürfen wir dieses Geheimnis endlich lüften. ❑

ENTWICKLER: Rocksteady
TERMIN: 2. Juni 2015

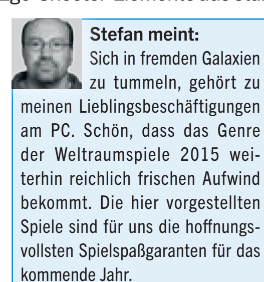


Wer ist der Arkham Knight und warum hegt er so einen Hass gegen Batman? Trotz der riesigen Spielwelt scheint *Arkham Knight* die persönlichste und intimste Story der Reihe zu erzählen.

Galaktische Aussichten im All!



Start der Weltraumabenteuer für 2015 war schon am 16.12.2014: Da hob *Elite: Dangerous* ins All unserer Milchstraße ab, wohlwissentlich, dass die Entwickler für 2015 schon allerlei Zusatzinhalte in Form von Story-Events durchgeplant haben. Für den Februar 2015 steht der Release zweier weiterer Weltraumklassiker auf dem Flugplan: Mit *Homeworld: Remastered* bringt der Entwickler Gearbox Software die beiden Echtzeitstrategie *Homeworld* und *Homeworld 2* runderneuert an den Start. Das Studio Blackbird Interactive arbeitet derweil am geistigen Nachfolger zur bestehenden Weltraum-Saga: *Homeworld: Shipbreakers* erzählt die Vorgeschichte der *Homeworld*-Reihe und will Strategiekämpfe im All sowie auf Planetenoberflächen bieten. Wann genau der Titel 2015 erscheint, ist noch unklar. Konkretere Pläne gibt's hingegen von Millionensammler Chris Roberts, was *Star Citizen* angeht. Im Laufe des Jahres soll das FPS-Modul erscheinen, das die Spieler Ego-Shooter-Elemente aus *Star Citizen* ausprobieren lässt. Friedlich hingegen geht es im Planetside-Modul zu, in dem ihr Stationen und Teile der persistenten Spielwelt erkunden könnt, die in einer Alpha-Version verfügbar zu gemacht werden. Außerdem soll das erste Kapitel der Einzelspieler-kampagne *Squadron 42* erscheinen, während sich Mehrspieler-Fans auf eine Erweiterung des Dogfight-Moduls freuen dürfen. Genaue Termine für die einzelnen Module sind aber noch nicht bekannt. Wer auf schier endlose Entdeckertouren in einem komplett zufällig generierten All aus ist, darf sich das Indie-Projekt *No Man's Sky* ganz dick markieren. Bei den Games Awards im Dezember 2014 bot das Studio Hello Games eindrucksvolle Gameplay-Einblicke in die fantastisch gestalteten Welten. Wenn alles klappt, könnt ihr im Sommer 2015 zumindest auf der PS 4 mit der Weltraumerkundung loslegen. ❑



Stefan meint:
Sich in fremden Galaxien zu tummeln, gehört zu meinen Lieblingsbeschäftigungen am PC. Schön, dass das Genre der Weltraumspiele 2015 weiterhin reichlich frischen Aufwind bekommt. Die hier vorgestellten Spiele sind für uns die hoffnungsvollsten Spielspaßgaranten für das kommende Jahr.



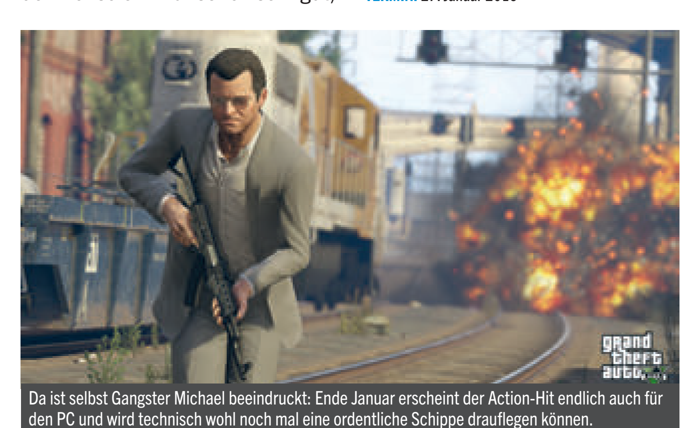


1 *No Man's Sky* will mit großem Erkundungspotenzial in einem prozedural generierten All punkten.
2 Für das Millionenprojekt *Star Citizen* sind für 2015 neue Modul-Veröffentlichungen geplant.
3 Mit *Homeworld: Remastered* kehrt ein Strategieklassiker zurück.

Grand Theft Auto 5

ACTION | Frechheit! Während sich die Konsoleros seit Mitte November schon zum zweiten Mal in Los Santos tummeln, müssen PC-Spieler wacker ausharren. Die Wartezeit lohnt sich jedoch, denn die Fassung für den Rechenknecht wird nicht nur alle neuen Inhalte bieten, sondern wohl auch technisch die klar stärkste sein. Das neue Ego-Shooter-Feature ist auf den Konsolen zwar schon sehr gut, aber mit 30 Fps würde sich wohl auf dem PC niemand zufriedengeben. Gut also, dass in der PC-Version konstante 60 Bilder pro Sekunde geboten werden und die Welt aufgrund der überlegenen Technik noch einmal besser aussehen wird als ohnehin schon. Gut Ding will halt Weile haben. ❑

ENTWICKLER: Rockstar North
TERMIN: 27. Januar 2015

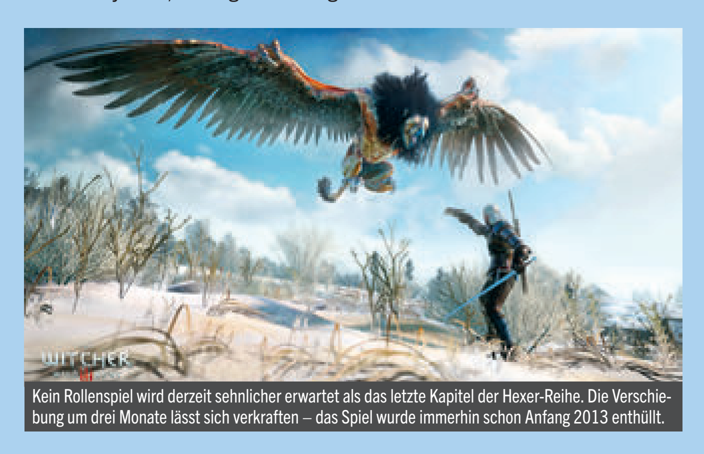


Da ist selbst Gangster Michael beeindruckt: Ende Januar erscheint der Action-Hit endlich auch für den PC und wird technisch wohl noch mal eine ordentliche Schippe drauflegen können.

The Witcher 3: Wild Hunt

ROLLENSPIEL | Anfang Dezember wandte sich CD Projekt in einem offenen Brief an die Fangemeinde: *The Witcher 3* verschiebt sich. Mal wieder. Der neue Releasetermin fällt auf den 19. Mai 2015 – dann soll das polnische Rollenspiel möglichst bugfrei und rund laufen. Eine Mammutaufgabe, denn die Entwickler haben sich gigantische Ziele gesetzt: CD Projekt verspricht eine riesige, offene Fantasy-Welt, dazu glaubwürdig simulierte Bewohner und Tiere, lebendige Städte, über 100 Stunden handgemachter Quests – und eine aufwendig präsentierte Story voller moralischer Entscheidungen. Das Spiel soll obendrein gleichzeitig für PC, PS4 und Xbox One erscheinen – ein Umstand, der die Fehlersuche nicht vereinfachen dürfte. ❑

ENTWICKLER: CD Projekt RED
TERMIN: 19. Mai 2015



Kein Rollenspiel wird derzeit sehnlicher erwartet als das letzte Kapitel der Hexer-Reihe. Die Verschiebung um drei Monate lässt sich verkraften – das Spiel wurde immerhin schon Anfang 2013 enthüllt.

Knallbunte Online-Shooter

Für 2015 stehen mehrere vielversprechende Multiplayer-Shooter in den Startlöchern, die alle eines gemeinsam haben: eine knallbunte Comic-Optik. In Epic Games' *Fortnite* bauen wir ähnlich wie in *Minecraft* tagsüber eine Festung auf und verteidigen sie nachts gegen Wellen von Zombies. Blizzard geht mit *Overwatch* einen eher klassischen Weg und lässt zwei sechs Mann starke Teams gegeneinander kämpfen, wobei die Spieler aber in die Rollen von unterschiedlichen Helden mit grundverschiedenen Fähigkeiten schlüpfen. Auch Gearbox Software, das Studio hinter der *Borderlands*-Serie, hat einen Shooter mit Comic-Grafik und starken Haudegen in der Mache. Bei *Battleborn* handelt es sich um eine wilde Mischung aus einem MOBA im Stile von *League of Legends* und einem Multiplayer-Shooter. Rund 20 unterschiedliche Helden kämpfen mit- und gegeneinander in Missionen, die eine knappe halbe Stunde dauern und viel Teamplay erfordern. Alle drei Spiele sollen im Laufe des nächsten Jahres erscheinen. ❑

Matti meint:
2015 wird ein echt spannendes Jahr in Sachen Online-Shooter. Mir gefällt es, dass viele Entwickler statt auf aufwendige Grafik und altbackende Militär-Settings nun auf interessantes Gameplay im Comic-Look setzen. Ob die Rechnung am Ende des Tages aufgeht, hängt natürlich stark davon ab, ob wir Spieler auch teamfähig sind und zudem mit der kunterbunten Optik klarkommen.







1 Typisch Blizzard: In *Overwatch* stehen die Helden im Mittelpunkt.
2 *Fortnite* wirkt wie eine schöne Mischung aus *Minecraft* und *Team Fortress 2*.
3 *Battleborn* ist eine Mischung aus einem MOBA und einem Online-Shooter.

Dead Island 2

ACTION | Das Entwicklerstudio Yager schätzen wir vor allem wegen des hervorragenden Anti-Kriegs-Shooters *Spec Ops: The Line*. Ein wenig verwundert waren wir, als die Berliner bekannt gaben, dass sie an *Dead Island 2* arbeiten. Der Vorgänger ist aufgrund einer Indizierung in Deutschland weitestgehend unbekannt – und ob der zweite Teil hierzulande erscheint, steht noch in den Sternen.

In *Dead Island 2* erleben wir den Ausbruch einer Zombie-Apokalypse im sonnigen Kalifornien hautnah mit. Als Grafikmotor dient die Unreal Engine 4, womit die intensiven Nahkämpfe spektakulär aussehen dürfen. Spielerisch sorgen selbstgebaute Waffen und ein Skill-System für Abwechslung. ❑

ENTWICKLER: Yager
TERMIN: 2. Quartal 2015



Die Optik von *Dead Island 2* ist dank der Unreal-4-Engine sehr detailreich. Ob das grafisch opulente Spiel in Deutschland erscheint, steht jedoch noch nicht fest.

Die Siedler: Königreiche von Anteria

AUFBAU-STRATEGIE | Ob Blue Byte mit dem serienuntypischen *Die Siedler: Königreiche von Anteria* die eingeschworene Wusel-Fangemeinde am Ende doch zufriedenstellt oder weiterhin auf eine kolossale Katastrophe zusteuert, wird sich im Laufe des nächsten Jahres zeigen. Eigentlich hätte der achte Teil der Reihe bereits zu Weihnachten erscheinen sollen, doch aufgrund massiver Beschwerden seitens der Fans werkelt Blue Byte weiterhin emsig an *Königreiche von Anteria*. Ganz weit vorne auf der Beschwerdenliste standen bei den Beta-Teilnehmern die ständige Online-Anbindung, die möglichen Free2Play-Elemente und die zurzeit noch drögen Kämpfe im MOBA-Stil. ❑

ENTWICKLER: Blue Byte
TERMIN: 2015

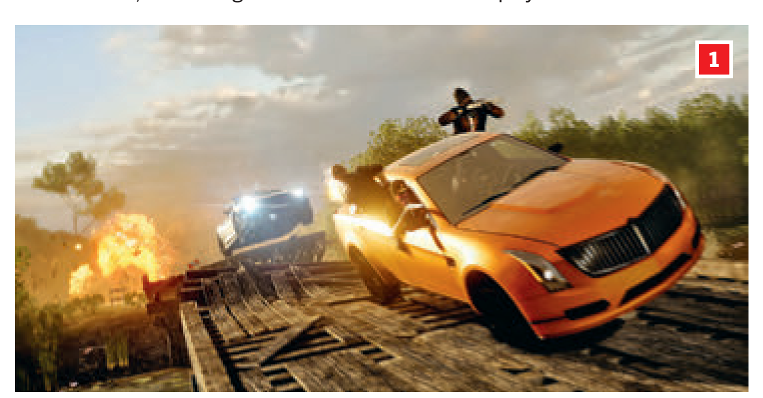


Grafisch dürfte *Die Siedler: Königreiche von Anteria* für einen gewissen Wusel-Faktor sorgen. Doch die Fans zeigen sich aufgrund der möglichen Free2Play-Elemente noch skeptisch.

Neues von DICE

Nachdem DICE im letzten Jahr lediglich DLCs für *Battlefield 4* herausgebracht hat, kommt 2015 eine geballte Ladung an potenziellen Hits der schwedischen 3D-Experten auf uns zu. Bereits im März erscheint der Polizei-Shooter *Battlefield: Hardline*, für den DICE in beratender Funktion mitverantwortlich zeichnen und zudem mit der Frostbite-Engine das Grafikgrundgerüst geliefert haben. Wir haben sowohl die Singleplayer-Kampagne als auch den Mehrspielermodus angespielt und sind guter Dinge, dass *Hardline* eine frische Brise in das etwas angestaubte Ego-Shooter-Genre bringen wird. Über die beiden anderen Titel für 2015 – *Mirror's Edge 2* und *Star Wars: Battlefront* – können wir dagegen nur Mutmaßungen anstellen. Bislang hat DICE lediglich sehr kurze Tech-Demos der beiden Spiele vorgeführt, die ohne Frage sehr vielversprechend wirken, aber wenig über das tatsächliche Gameplay verraten.

Matti meint:
Über den Messeauftritt von DICE auf der letzten E3 habe ich mich ein wenig geärgert. Die Schweden hielten sich in Los Angeles mit Gameplay-Szenen zu *Mirror's Edge 2* und *SW: Battlefront* dezent zurück und zeigten lediglich kurze Tech-Demos. Meine Vorfreude auf die beiden Titel ist trotzdem immer noch riesig und so bin ich auf die ersten Anspiel-Events im nächsten Jahr sehr gespannt.



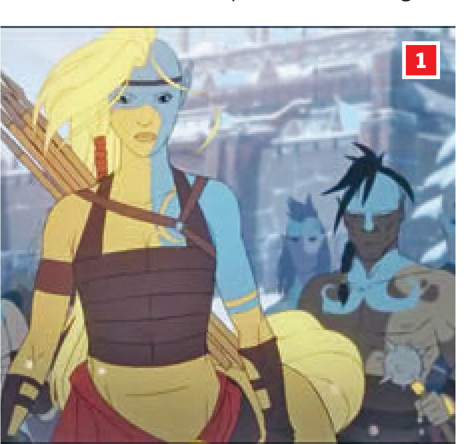


1 *Battlefield: Hardline* wartet mit opulenter Grafik auf und bringt mit seinem Polizei-Setting frischen Wind in das Ego-Shooter-Genre.
2 *Mirror's Edge 2* soll die besten First-Person-Nahkämpfe darstellen – wir sind gespannt!
3 Obwohl *SW: Battlefront* im Laufe des Jahres erscheint, ist wenig über das Spiel bekannt.

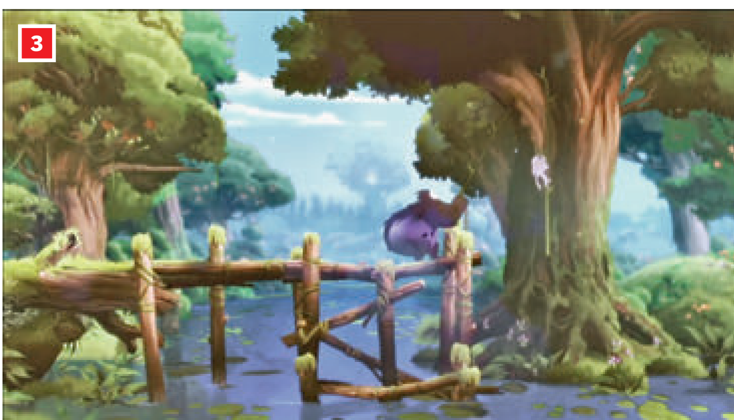
Kommende Indie-Hits

Nächstes Jahr erscheint mehr als eine Handvoll vielversprechender Indie-Perlen. So dürfen wir uns zum Beispiel auf das grafisch recht skurril wirkende *Below* freuen, das uns in der Rolle eines kleinen Kriegers harte, aber faire Kämpfe in zufallsgenerierten Landschaften ausfechten lässt. Einer der liebevollsten Indie-Titel für 2015 dürfte Moon Studios' *Ori and the Blind Forest* sein. Dank der bezauberbenden Optik wird die Geschichte um das Erwachsenwerden von Ori bestimmt nicht nur ein Geheimtipp für alle Metroidvania-Fans bleiben. Wer auf handgezeichnete Grafik steht, sollte sich außerdem den zweiten Teil von *The Banner Saga* vormerken. Bereits beim Vorgänger hat die Mischung aus rundenbasierten Taktikkämpfen und vielen Entscheidungsoptionen im Story-Verlauf sehr gut funktioniert. Auch Action-Enthusiasten kommen im nächsten Jahr nicht zu kurz, vor allem *Hotline Miami 2: Wrong Number* verspricht fantastisch zu werden. Hier erwarten euch wieder herausfordernde 8-Bit-Ballereien und ein bombastischer Soundrtrack für die passende Stimmung.

Felix meint:
Die „Indie-Szene" ist schon lange kein Nischenspielplatz mehr – abseits vom Mainstream spült sie zuverlässig einige der besten Spielerfahrungen zutage, die sich im gesamten Jahr finden lassen. Von 2015 erwarte ich nichts anderes – auf Titel wie *Chasm*, *Steamworld Heist*, *The Banner Saga 2* oder *A.N.N.E.* freue ich mich schon jetzt deutlich mehr als auf den übernächsten Battlefield-Aufguss.





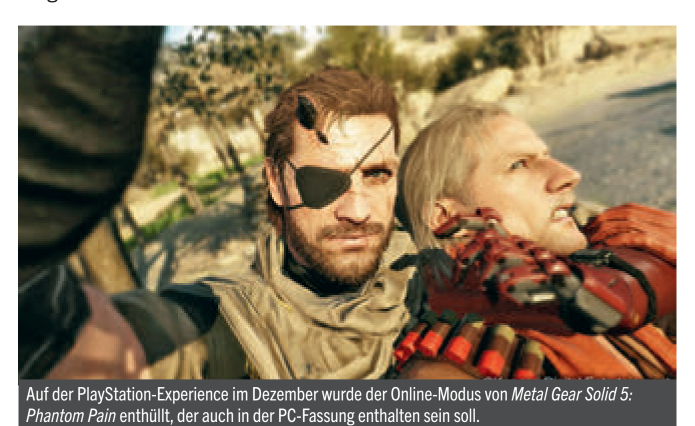


1 *The Banner Saga 2*: Die Mischung aus Strategie- und Rollenspiel geht nächstes Jahr in die zweite Runde.
2 In *Below* steuert ihr einen kleinen Kämpfer aus der Vogelperspektive.
3 Vor allem die liebevollen, handgezeichneten Hintergründe begeistern in *Ori and the Blind Forest*.

Metal Gear Solid 5

ACTION | Auch jede noch so kleine Neuigkeit zu *Metal Gear Solid 5: Phantom Pain* sorgt unter den Konsolenspielern für Begeisterungsstürme. Bei uns PC-Spielern hingegen sind die Abenteuer von Solid Snake und ebenso der namhafte Serienschöpfer selbst – Hideo Kojima – weitesgehend unbekannt. Kein Wunder, denn der letzte Teil der mehrfach ausgezeichneten Reihe um den Meisterschleicher mit der Augenklappe erschien vor mehr als zehn Jahren für Windows-Rechner, als *Metal Gear Solid 2: Substance* im März 2003 herauskam. Im letzten Januar fand immerhin mit dem actionlastigen *Metal Gear Rising: Revengeance* ein Serienableger seinen Weg auf unsere liebste Plattform. Solid Snakes lange PC-Absinenz nimmt aber nun endlich sein Ende. Der zwei Stunden lange Prolog zu *Metal Gear Solid 5: Phantom Pain* namens *Ground Zeroes* ist seit dem 18. Dezember erhältlich (Der Test folgt in der nächsten Ausgabe). Das „richtige" Abenteuer mit dem Serienstar soll dann im Laufe des nächsten Jahres erscheinen. Für die PC-Version dürfen wir im Vergleich zur PS4-Fassung mit verbesserten Schatten- und Lichteffekten sowie einer höheren Sichtweite rechnen – mit Dingen also, die der Atmosphäre des grandios aussehenden Schleich-Spiels zugutekommen. ❑

ENTWICKLER: Kojima Productions
TERMIN: 2015



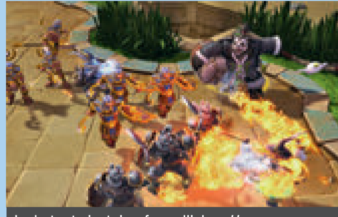
Auf der PlayStation-Experience im Dezember wurde der Online-Modus von *Metal Gear Solid 5: Phantom Pain* enthüllt, der auch in der PC-Fassung enthalten sein soll.

Blizzard im Wandel

Vor etwa zwei Jahren wählte Blizzard einen neuen, zweigleisigen Kurs, der sich auch im nächsten Jahr fortsetzen wird. Richtig so! Einerseits lieferte das Studio nämlich gewohnt starke Add-ons zu seinen Stamm-Marken *World of Warcraft*, *Diablo 3* und *Starcraft 2*. Gleichzeitig wurde Blizzard aber experimentierfreudiger und traute sich endlich an kleinere, überschaubarere Projekte – etwa das höchst erfolgreiche Free2Play-Kartenspiel *Hearthstone*. Jüngste Überraschung: Das Langzeitprojekt *Titan* wurde eingestampft, stattdessen gibt's vielleicht schon nächstes Jahr den launig-bunten Multiplayer-Shooter *Overwatch*. Vorher wird aber in jedem Fall *Heroes of the Storm* (Beta-Start: Januar 2015) fertig: Das kunterbunte Moba würfelt Helden aus sämtlichen Blizzard-Spielen lustig durcheinander und nimmt auch Einsteiger behutsam an die Hand – damit dürfte Blizzard schon in Kürze sein zweiter Free2Play-Hit ins Haus stehen. ❑



Felix meint:
Blizzard ist für 2015 klasse aufgestellt: Auf der einen Seite vorbildliche Markenpflege (z.B. die starken Updates für *Diablo 3*) und aufwendige Fortsetzungen à la *Legacy of the Void*. Auf der anderen die kleinen, sympathischen Neuzugänge: Nach der *Hearthstone*-Überraschung hat mich nun auch *Heroes of the Storm* erwischt. Die Alpha-Version macht sogar mir – einem Moba-Noob und Free2Play-Skeptiker – überraschend viel Spaß!



Im betont einsteigerfreundlichen *Heroes of the Storm* treten Helden aus allen Blizzard-Titeln gegeneinander an.

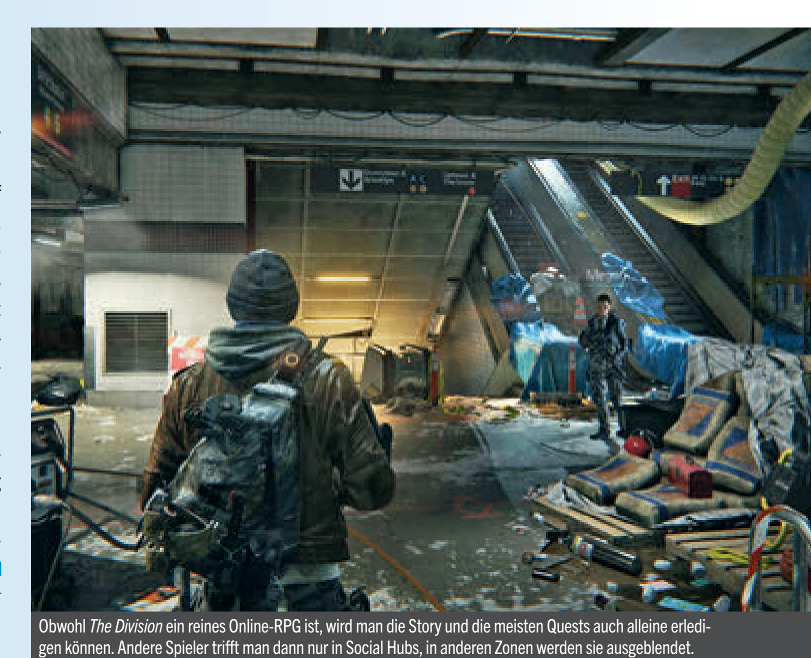


Wahrscheinlich in 2015 wird Blizzard endlich die *Starcraft 2*-Trilogie abschließen: *Legacy of the Void* liefert eine umfangreiche Kampagne plus jede Menge Änderungen am Mehrspielerpart.

Tom Clancy's The Division

ONLINE-ROLLENSPIEL | Erscheint *The Division* wirklich in 2015? Da haben wir noch unsere Zweifel! Immerhin haben sich die schwedischen Entwickler gewaltige Ziele gesetzt: *The Division* soll ein besonders ernstes Online-Rollenspiel mit beklemmendem Setting werden. Schauplatz ist ein größtenteils evakuiertes New York, nachdem sich die meisten Bewohner vor einer Seuche in Sicherheit gebracht haben. Unsere Einheit – die Division – muss die öffentliche Ordnung wiederherstellen, Plünderer und Banden zurückschlagen und dem Ursprung der Seuche auf den Grund gehen. Die Spieler sollen sich völlig frei in dem offenen New York bewegen können, feste Levelgrenzen sind nicht geplant. Zufällige Ereignisse und KI-Fraktionen sollen den Spielverlauf abseits der Story dynamisch gestalten, außerdem werden sich Entscheidungen auf den Zustand der Welt auswirken. Kämpfe laufen wie in Third-Person-Manier ab, sind aber eher taktisch als hektisch. Ubisoft Massive verwendet seine selbst entwickelte Snowdrop-Engine, die extrem realistische Levels, glaubwürdige Beleuchtung und ein detailliertes Zerstörungssystem erlaubt. Klingt alles toll – nun müsste man es mal selber spielen! Bislang lässt sich nämlich nicht einschätzen, ob Ubisoft Massive seine Ziele erreichen kann. ❑

ENTWICKLER: Ubisoft Massive
TERMIN: 2015



Obwohl *The Division* ein reines Online-RPG ist, wird man die Story und die meisten Quests auch alleine erledigen können. Andere Spieler trifft man dann nur in Social Hubs, in anderen Zonen werden sie ausgeblendet.

Project Cars

RENNSPIEL | Mit *Project Cars* erwartet euch eine hochkarätige Racing-Simulation, die bereits im November 2014 hätte veröffentlicht werden sollen. Leider wurde das Rennspiel auf März 2015 verschoben. Als Grund wurde die hohe Dichte an Neuerscheinungen um die Weihnachtszeit genannt. Publisher Bandai Namco möchte durch die Verschiebung sicherstellen, dass *Project Cars* auch die Aufmerksamkeit bekommt, die es verdient. Das geniale Fahrgefühl mit zahllosen einstellbaren Parametern, Oculus-Rift- und Lenkrad-Unterstützung sowie die ausgezeichnete Grafik sorgen jedenfalls jetzt schon für extreme Vorfreude unter den Rennspiel-Fans in der Redaktion. ❑

ENTWICKLER: Slightly Mad Studios
TERMIN: 20. März 2015

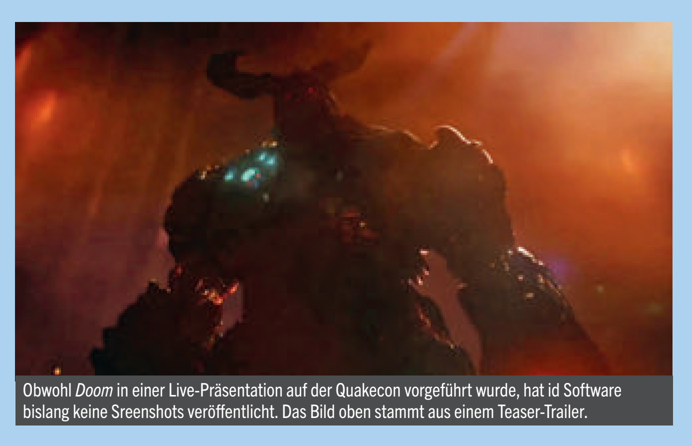


Realistische Racing-Action wird bei *Project Cars* groß geschrieben – demnach könnt ihr euch im Spiel auf mehrtägige Renn-Events freuen, inklusive Shakedown und Qualifikationsläufen.

Doom

EGO-SHOOTER | Lange wurde gemunkelt, dass id Software die Arbeiten an *Doom 4* abgebrochen hätte. Doch auf Bethesdas hauseigener Messe, der Quakecon, zeigte sich die Ego-Shooter-Hoffnung äußerst lebendig. Da es sich beim vierten Teil der legendären Ballerserie um einen kompletten Neustart der Reihe handelt, verzichtet id Software übrigens auf eine „4" im Titel. Auf der Messe begeisterte *Doom* die Teilnehmer mit einer äußerst spektakulären Grafikpracht. Auch das klassisch wirkende Run-and-Gun-Gameplay und die altbekannten Waffen kamen bei den Fans gut an. Im Laufe des nächsten Jahres sollen die ersten Screenshots veröffentlicht werden – wir sind gespannt! ❑

ENTWICKLER: id Software
TERMIN: 2015



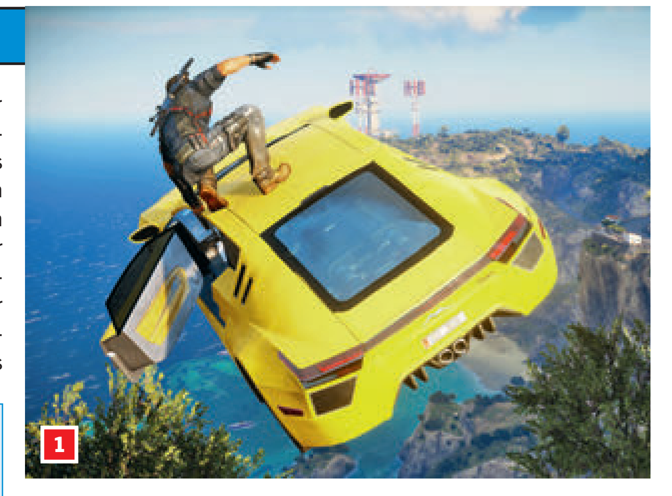
Obwohl *Doom* in einer Live-Präsentation auf der Quakecon vorgeführt wurde, hat id Software bislang keine Sreenshots veröffentlicht. Das Bild oben stammt aus einem Teaser-Trailer.

Abgedrehte Open-World-Spiele

ACTION | Die schwedischen Entwickler bei Avalanche Studios haben sich für 2015 viel vorgenommen. Gleich zwei größere Spielprojekte befinden sich derzeit in der Mache durch die Skandinavier. So blicken wir mit Spannung auf das kommende Lizenzspiel *Mad Max*, das Hersteller Warner Bros. unter seinen Fittichen hat. Bisher bewies der Hersteller in der Regel ein gutes Händchen dafür, was die Open-World-Umsetzungen bekannter Filmlizenzen betrifft. Wir denken da natürlich sofort an die erfolgreiche *Batman*-Reihe. Im postapokalyptischen Wüstenzenario von *Mad Max* steht aber kein schwarz gekleideter Fledermausheld im Mittelpunkt. Vielmehr dreht sich alles um actionreiche Fahrzeugkämpfe mit aufgemotzten Endzeitflitzern. Außer ein paar Trailern mit etwas Gameplaymaterial gab es aber bislang nicht viel davon zu sehen. Das wird sich im kommenden Jahr hoffentlich bald ändern. Als zweiten großen Open-World-Brocken entwickelt Avalanche Studios die Fortsetzung der Actionreihe *Just Cause*. Mit Teil 3 wollen die Schweden noch verrücktere Stunt- und Actioneinlagen als bisher präsentieren. Technisch soll *Just Cause 3* mit toller Weitsicht und Spitzengrafik punkten. Das als Sandbox konzipierte Open-World-Setting wird aber nach derzeitiger Auskunft der Entwickler keinen Mehrspieler-Teil enthalten, dafür aber neben den Storymissionen mit einer Vielzahl an Herausforderungen und Rennen für zusätzliche Abwechslung sorgen. Wann genau beide Spiele 2015 erscheinen, ist bis jetzt nicht bekannt. ❑

ENTWICKLER: Avalanche Studios
TERMIN: 2015

Stefan meint:
Rasante Wüstenaction oder doch lieber Hollywood-Stunts in leuchtend bunter Kulisse? Ich weiß noch nicht, welchen der beiden Open-World-Granaten für das kommende Jahr ich favorisieren soll. Am besten notiere ich mir einfach beide Titel, etwas Abwechslung kann ja nicht schaden. Bleibt nur zu hoffen, dass möglichst bald auch spielbares Material folgt, das überzeugende Inhalte liefert.





1 *Just Cause 3* trumpft mit noch verrückteren Stunt- und Action-Einlagen als der Vorgänger auf. Auch grafisch macht der dritte Teil einen großen Sprung nach vorne.
2 In *Mad Max* stehen actionreiche Fahrzeugkämpfe mit Endzeitflitzern im Mittelpunkt.

Kickstarter-Projekte

Die große Kickstarter-Begeisterung hat im vergangenen Jahr deutlich abgenommen; bis auf wenige Ausnahmen wie etwa Ron Gilberts Retro-Adventure *Thimbleweed Park* hat sich in letzter Zeit kaum ein Projekt die Finanzierung sichern können. Doch Crowdfunding-Spiele, die bereits vor zwei Jahren die großen Erfolge auf Kickstarter und anderen Plattformen gefeiert haben, stehen für das kommende Jahr in den Startlöchern. So soll zum Beispiel endlich das zweite Kapitel von Tim Schafers Point-and-Click-Adventure *Broken Age* im ersten Quartal erscheinen, einen genauen Termin bleiben die Entwickler uns allerdings schuldig. Freuen dürfen wir uns auch auf das Retro-Rollenspiel *Pillars of Eternity*, das eine Finanzierung von rund vier Millionen US-Dollar auf Kickstarter sichern konnte. RPG-Fans haben zudem einen weiteren Grund zum Jubeln: Richard Garriotts geistiger *Ultima*-Nachfolger *Shroud of the Avatar* soll ebenfalls im Frühling herauskommen. ❑

Matti meint:
Auch wenn Tim Schafer mit der Aufteilung von *Broken Age* in zwei Kapitel viel Vertrauen bei uns Gamern verspielt hat, kann ich kaum die Fortsetzung des sympathischen Adventures abwarten. Vor allem bin ich aber auf *Pillars of Eternity* gespannt; mir gefiel auch *Wasteland 2* trotz einiger Ungereimtheiten. Im Vergleich zum letzten Jahr sind meine Erwartungen an die Kickstarter-Spiele von 2015 aber deutlich geschrumpft.







1 *Shroud of Avatar* kann sowohl online- als auch offline gespielt werden.
2 *Broken Age: Kapitel 2* setzt die Geschichte von Shay Volta und Vella Tartine fort.
3 Mit *Pillars of Eternity* erscheint im Frühjahr ein Old-School-RPG.

Kingdom Come: Deliverance

ROLLENSPIEL | Das ungewöhnliche Rollenspiel der Prager Warhorse Studios befindet sich inzwischen in der Alpha- und Early-Access-Phase, in der man erste Schritte in der hübsch designten Spielwelt gehen kann. Das Mittelalterspektakel stellt für uns vor allem durch sein realistisch angedachtes Kampfsystem und seiner komplett simulierten Welt ein spannendes Thema für 2015 dar. Wenn das tschechische Enwicklerteam seine Ziele verwirklichen kann, dürfte das Rollenspielgenre in puncto Glaubhaftigkeit enorm zugewinnen. Die Betaphase von *Kingdom Come: Deliverance* ist für das dritte Quartal des kommenden Jahres geplant, die Veröffentlichung im Quartal darauf. ❑

ENTWICKLER: Warhorse Studios
TERMIN: 4. Quartal 2015

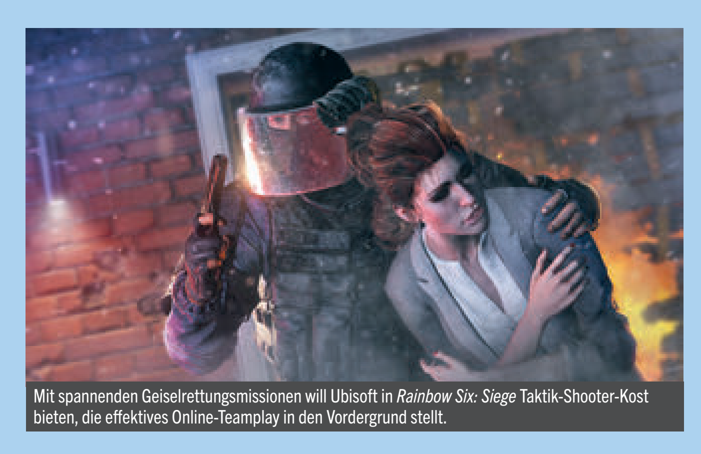


Simulierte Tagesabläufe aller Bewohner in der Spielwelt sowie ein intensives Nahkampfsystem, das auf korrekt berechneter Physik basiert – die Pläne der Entwickler für *Deliverance* klingen toll.

Rainbow Six: Siege

TAKTIK-SHOOTER | „Tango am Boden, Geisel gerettet" – Taktik-Shooter wie die *Rainbow Six*-Reihe leben vom Teamplay, und dem effektiven Zusammenspiel agierender SWAT-Einheiten. 2015 soll es mit Ubisofts *Rainbow Six: Siege* endlich wieder so weit sein. In diesem reinen Online-Shooter schlüpft ihr dabei nicht nur in die Rolle der Gesetzeshüter. Auf Seiten der Terroristen verhindert ihr vielmehr die erfolgreiche Geiselbefreiung der Gegenspieler. Bisher ist nur der Geiselrettungsmodus bekannt, im fertigen Spiel soll es aber weitere Modi geben. Die Spielmechanik in *Siege* verzichtet generell auf ein Respawn-System, was die Gefechte taktisch anspruchsvoll machen dürfte. ❑

ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 2015



Mit spannenden Geiselrettungsmissionen will Ubisoft in *Rainbow Six: Siege* Taktik-Shooter-Kost bieten, die effektives Online-Teamplay in den Vordergrund stellt.



NEVER · STOP · GAMING



KCS GAMING SILENT SHOCKWAVE

Wo viele mit großem Getöse zu beindrucken versuchen, setzt der Silent Shockwave auf ganz andere Weise eine neue Benchmark. Die kombinierte Power des Intel Core i5 4690K Prozessors und der EVGA GeForce GTX 980 Superclocked ACX 2.0 lässt die Luft vibrieren! Doch das hervorragend verabeitete Cooler Master Silencio 652S Gehäuse mit seiner Schalldämmung, der hocheffizient und dennoch leise laufende BeQuiet Dark Rock 3 CPU-Kühler sowie das flüsterleise 630 Watt beQuiet Netzteil sorgen für Ruhe außerhalb, wenngleich im Inneren der Maschine ein Leistungsvulkan ausbricht. Das ist die neue Definition von Silent Gaming!

CPU | **INTEL CORE I5** 4690K
4x3.5 GHz (Devils Canyon)

GPU | **EVGA GeForce** GTX 980
Superclocked ACX 2.0, 4GB

SSD | **SAMSUNG** 840 EVO
250 GB SSD | 1000 GB HDD

RAM | **8 GB** DDR3-1866 MHz
Kingston HyperX

MB | **ASUS** Z97-K
Sockel 1150, ATX, Z97

NT | **630 WATT** BEQUIET
Pure Power CM L8

OS | **WINDOWS 8.1**
64-Bit vorinstalliert

WÄHLE DEINEN WEG.
HOL DIR EINES DER SYSTEME MIT EINER GEFORCE® GTX™ GRAFIKKARTE UND WÄHLE KOSTENLOS EINES VON 3 SPIELEN VON UBISOFT® DAZU AUS

Art.Nr. 101170

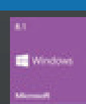
1499 €



- **Intel Core i3 4160**
  2x3.6 GHz (Haswell)
- **AMD Radeon R9 280**
  mit Mantle, 3GB GDDR5
- **8 GB RAM DDR3-1600MHz**
  Markenspeicher
- **1000 GB HDD**
  SATA 3 Festplatte (6gb/s)

Art.Nr. 104550

779 €



THERMALTAKE EDITION GAMECORE V1

Wenn „Gut" einfach nicht mehr ausreicht, sollte man auf das „Beste" setzen. Aus diesem Grund haben wir uns mit Thermaltake, einem der führenden Hersteller in Sachen HighEnd-PC-Hardware, zusammengetan und eine Serie exklusiver PC-Systeme zusammengestellt.

Windows 8.1 oder Windows 7 64-Bit vorinstalliert
ASUS H81I-Plus, Sockel 1150, Mini-ITX, H81 | Thermaltake Frio Silent 14 (supersilent) | 550 Watt Thermaltake London, 14cm, 80+ Gold | Thermaltake Pure 20, Gehäuselüfter 200mm, blau
ATX-Mini Thermaltake Core V1
AMD NEVER SETTLE SPACE EDITION | 4 Spiele Gratis!

KCS GAMING AUFRÜST GAMING BUNDLE

Welcher Gamer kennt nicht das Problem - es kommt ein neues, langerwartetes Spiel auf den Markt und auf einmal stellt sich heraus, die vorhandene Hardware ist nicht mehr geeignet. Nun wurde aber erst vor Kurzem eine neue Grafikkarte gekauft und ein neuer Komplett-PC passt derzeit nicht ins Budget. Genau für diesen Fall gibt es unser Aufrüst-Gaming Bundle.

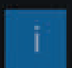


- **Komplett Vormontiert**
  + aktuellste BIOS-Version
- **Intel Core i7 4790K**
  4x4.0 GHz (Devils Canyon)
- **MSI Z97 GAMING 5**
  Sockel 1150, ATX, Z97
- **2x 4GB RAM DDR3-1600MHz**
  Kingston HyperX
- **BeQuiet Dark Rock 3**
  Supersilent

Art.Nr. 120180

629 €

kiebel.de empfiehlt Windows



VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL.DER GESETZLICHEN MEHRWEHRTSTEUER ZZGL. VERSANDKOSTEN. ABBILDUNG ÄHNLICH. DRUCKFEHLER, IRRTÜMER ODER ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. ALLE ANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. GARANTIE GILT NUR FÜR PC-SYSTEME, RÜCKGABERECHT IM SINNE DES §13 BGB INNERHALB 14 TAGEN GEMÄSS §3 FERNABSATZGESETZ NUR IN UNBESCHÄDIGTEM UND IN ORIGINAL VERPACKTEM ZUSTAND.

24H ONLINESHOPPING
www.kiebel.de

0781 28 993 666
MONTAG BIS FREITAG 9-13 UHR UND 14-18 UHR

kiebel.de

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Parnells Shotgun ist auf kurzer Distanz eine tödliche Waffe. Für weitere Entfernungen verwendet er einen Raketenwerfer.

Evolve

Von: Matti Sandqvist

Wir haben eine fast finale Version der Shooter-Hoffnung bei den Entwicklern ausgiebig gespielt.

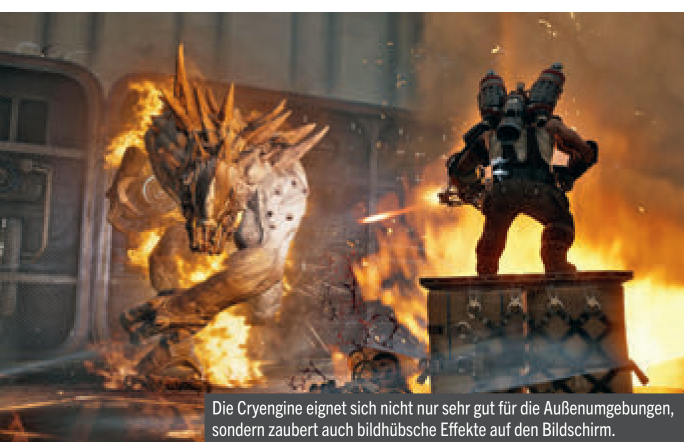
Noch vor wenigen Monaten räumte *Evolve* viele Vorschlusslorbeeren ab. Unter anderem galt der kommende Multiplayer-Shooter der *Left 4 Dead*-Macher als das beste Spiel der E3 und Gamescom – manche Medien sprachen sogar von einer sich heimlich anbahnenden Revolution im Genre. Doch die lang angekündigte „Big Alpha" genannte Testphase der futuristischen Monsterhatz stieß am Ende auf unerwartet wenig Resonanz. So berichteten die großen Spiele-Webseiten und -Zeitschriften hierzulande nur dürftig über die große Shooter-Hoffnung – wir übrigens eingeschlossen.

Was war passiert? War die Idee von Mehrspielergefechten, in denen vier Spieler gegen einen einzelnen kämpfen, am Ende doch zu gewagt oder die Spielmechanik eventuell zu komplex? Die unserer Meinung nach schlüssigere Erklärung lautet, dass die Testphase im November schlicht und einfach zu einem ungünstigen Zeitpunkt stattfand. Im Spätherbst erscheinen bekanntlich die meisten großen Titel – dieses Jahr etwa *Call of Duty: Advanced Warfare, Far Cry 4* und *Assassin's Creed: Unity*. Dass bei einer solchen Flut an echten Zeitfressern mal ein vielversprechendes Spiel kurzzeitig vom Radar verschwindet, dürfte durchaus einleuchtend sein.

Da sich jetzt aber die heiße Phase der hitverdächtigen Neuerscheinungen dem Ende neigt, konnten wir uns wieder ausgiebig mit *Evolve* beschäftigen. Dafür haben wir den überaus langen Flug zu den Entwicklern nach Kalifornien in Kauf



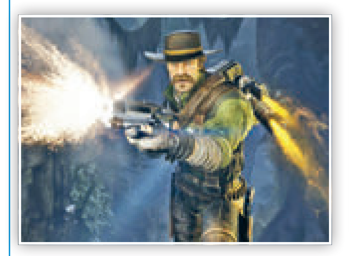
Der Granatwerfer von Medic Caira kann sowohl Heil- als auch Napalmprojektile abfeuern.



Die Cryengine eignet sich nicht nur sehr gut für die Außenumgebungen, sondern zaubert auch bildhübsche Effekte auf den Bildschirm.

DIE VIER NEUEN CHARAKTERE

In der „Big Alpha" waren bereits acht der insgesamt zwölf Helden von *Evolve* spielbar. Beim Studiobesuch in Anaheim haben uns die Entwickler die letzten vier vorgestellt und zudem in allen Modi mit ihnen spielen lassen. Jeder der Charaktere unterscheidet sich stark von den bisher bekannten Haudegen. Wir stellen euch die wichtigsten Eigenschaften von Trapper Abe, Support-Soldat Cabot, Medic Caira und Assault-Soldat Parnell in kurzen Steckbriefen vor.



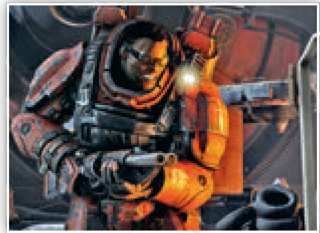
▲ Wer als Trapper möglichst viel Schaden austeilen möchte, ist mit Abe bestens beraten. Der Fallensteller mit dem markanten Hut verwendet eine schlagkräftige Shotgun, die mit einem elektrischen Choke ausgestattet ist. Der elektrische Choke beeinflusst automatisch die Verengung am Laufende der Flinte: Je langsamer ihr mit dem Schrotgewehr schießt, desto kleiner ist die Streuung der Kugeln. Um dem Monster auf die Spur zu kommen, nimmt Abe seine Tracking Darts in die Hand. Mit den Pfeilen kann er zum Beispiel überall auf der Karte kleinere Kreaturen markieren. Sobald das Biest eines der Tiere auffrisst, landet der Peilsender in seinem Magen und seine Position wird auf Abes Minimap angezeigt.



▲ Der Support-Soldat Cabot ist der eigentliche Anführer der Hunter-Truppe. Seine schlagkräftigste Waffe sind Orbitalraketen, die er per Knopfdruck ordern kann. Der Schwachpunkt der Raketen ist, dass sie eine Weile brauchen, bis sie das angepeilte Ziel treffen.
Seiner Rolle als Unterstützer wird Abe mit seinem Schadensverstärker gerecht: Mittels eines Strahlengewehrs kann er auf das Monster oder auf andere größere Kreaturen schießen und so den Teammitgliedern für wenige Sekunden Angriffsboni geben. Die Hauptwaffe von Cabot ist eine Railgun, mit der er zwar im Vergleich zu den anderen Charakteren seiner Klasse nicht sehr viel Schaden ausrichtet, dafür aber durch Wände und andere Hindernisse schießen kann.



▲ Medic Caira ist die Intelligenzbestie unter den zwölf Huntern. Ihren Granatwerfer hat die Gute auch selbst entworfen, der praktischerweise sowohl Napalm- als auch Heilprojektile mit Flächenwirkung verschießen kann. Vor allem die Möglichkeit, den Teammitgliedern und sich selbst zugleich Lebensenergie zu spenden, macht Caira einzigartig unter den Sanitätern. Schön ist auch, dass sie zum Umschalten zwischen den Napalm- und Heilgranaten relativ wenig Zeit braucht. Apropos Zeit: Caira kann obendrein den anderen Huntern mit einem Beschleunigungsfeld unter die Arme greifen. Innerhalb des Feldes bewegen sich die anderen drei Spieler für einige Sekunden schneller und brauchen zudem für das Aufladen ihrer Waffen weniger Zeit.



▲ Parnells Traum war es seit der frühesten Kindheit, ein Superheld zu werden. Als er endlich erwachsen wurde, hat sich der draufgängerische Assault-Soldat dann einen Anzug gebaut, der ihm auf Kosten von Lebensenergie die Kräfte ähnlich eines DC- oder Marvel-Helden gibt. So ist Parnell in der Lage, sobald er den Superhelden-Modus seines Anzugs einschaltet, mit seiner automatischen Shotgun und seinem Raketenwerfer für einige Sekunden deutlich schneller zu schießen, und kommt zudem besser mit dem Rückstoß der Waffen klar. Auch das Nachladen der beiden Waffen geht dann besser von der Hand. Im normalen Modus richtet Parnell dagegen etwas weniger Schaden an als die anderen Assault-Soldaten.

genommen und vor Ort mehrere Stunden eine inhaltlich fast finale Fassung des Shooters gespielt, die nun zum einen alle 12 Charaktere und zum anderen alle vier Spielmodi enthält. Bis zum Release im Februar will Turtle Rock Studios noch das dritte Monster vorstellen und weiter am eh schon astreinen Balancing der asymmetrischen Gefechte feilen.

Deer Hunter mit Sci-Fi-Setting

Die schräge Idee für *Evolve* – wie wir nun beim Studiobesuch erfuhren – hatten die Verantwortlichen bei Turtle Rock bereits vor ihrem großen Koop-Hit *Left 4 Dead*. Den Reiz, ein Spiel wie *Evolve* zu erschaffen, bekamen die Entwickler genauer gesagt vor zehn Jahren, als ihnen auffiel, wie ungemein erfolgreich die simple *Deer Hunter*-Serie ist. Da die Jungs und Mädels aus Anaheim selbst große Fans des Filmklassikers *Predator* sind, wollten sie eine ganz eigene Version der Jagdsimulation kreieren und versetzten die Pirsch aus einem Wald in ein Science-Fiction-Setting und machten aus den vielen Wildtieren ein gemeingefährliches Monster. Weil die Entwickler zudem offensichtlich auf Koop-Spiele stehen, sollte nicht ein einsamer Jäger gegen das Ungetüm kämpfen, sondern gleich ein Team aus vier Huntern. Um dem Ganzen noch eins draufzusetzen, sollte das Ungetüm noch von einem Spieler gesteuert werden. Die Idee wirkte auf dem Papier hervorragend, doch musste das damals kleine Team feststellen, dass das Konzept aufgrund des asymmetrischen Ansatzes deutlich zu viele Herausforderungen verbarg, um tatsächlich von nur rund zehn Angestellten verwirklicht zu werden. Erst als Turtle Rock mit der *Left 4 Dead*-Reihe riesige Erfolge feierte und ein Publisher willens war, große Mengen Geld in das Studio zu investieren, konnte endlich die Arbeit an *Evolve* beginnen.

Was macht die Abwechselung?

Wir konnten uns schon auf mehreren Anspiel-Events davon überzeugen, dass das Konzept nicht nur vielversprechend und interessant klingt, sondern die Umsetzung auch richtig gut funktioniert. Ob als Monster Goliath oder als einer der vier Jäger-Klassen: Die Gefechte auf einem futuristischen Planeten gehen ungemein gut von der Hand, sehen dank Cryengine toll aus, bieten unglaublich viele Taktikoptionen und sind vor allem so gut ausbalanciert, dass man sich ohne Nervenzusammenbrüche mehrere Stunden mit *Evolve*



Im Nest-Modus müssen die Hunter die Brut des Monsters zerstören. Die Eier halten ziemlich viele Treffer aus.

Im Defense-Modus muss man als Monster Generatoren angreifen. Dafür stehen uns Minions zur Seite.

beschäftigt. Worüber wir uns vor dem Studiobesuch aber ein wenig Sorgen machten, war die Abwechslung. Eine schöne Idee kann sich ja schon nach zehn oder zwanzig Partien abnutzen, insbesondere wenn es im jeden Gefecht nur um die Jagd nach dem Monster beziehungsweise um das Erledigen des Hunter-Teams geht.

Vom Jäger zum Gejagten

Beim Studiobesuch hatten wir nun die Möglichkeit, die drei anderen Modi auszuprobieren und obendrein noch eine Art Mini-Kampagne namens Evacuation zu spielen, in der man fünf Gefechte hintereinander bestreitet. Das Besondere an Evacuation ist, dass die Gewinnerseite eines Gefechts auf der nächsten Karte einen kleinen Vorteil im Form von etwa eher schwachen KI-Kameraden oder Abwehrtürmen genießt, der Verlierer aus Balancing-Gründen hingegen etwas mehr Schaden verursacht und auch etwas mehr einstecken kann.

Die erste Partie im Evacuation-Modus ist immer eine Hunt-Mission. Dabei handelt es sich um die bereits bekannte simple Jagd nach dem Monster. Nach dem ersten Aufeinandertreffen dürfen die Teilnehmer aus zwei unterschiedlichen Aufträgen eine aussuchen – etwa eine sogenannte Nest- oder Rescue-Mission.

In Ersterer geht es darum, die Brut des Monsters zu töten, indem die Hunter Eier auf der Karte zerstören. Damit das Ungetüm eine Chance gegen die Jäger hat, kann es aus den Eiern Minions erschaffen, verliert aber dann eines der zu verteidigenden Eier. Die Rescue-Missionen variieren das Gameplay im Vergleich ziemlich stark, denn zum einen lohnt es sich, sich auf der Jäger-Seite aufzuteilen und so in Zweierteams die Eier zu zerstören. Zum anderen hat das Monster in diesem Modus kaum Zeit, sich weiterzuentwickeln, sprich kleinere Kreaturen auf der Karte aufzufressen und auf diese Weise stärker zu werden und neue Fähigkeiten freizuschalten.

In einer Rescue-Mission müssen die Hunter hingegen eher verteidigen als angreifen. Ihr Ziel ist es, Überlebende zu einem Raumschiff zu eskortieren und dabei im Optimalfall nicht vom Monster entdeckt zu werden. Auch hier gilt für die Bestie die Devise, dass man sich am besten sogleich auf die Jagd nach den Huntern und den Überlebenden begibt. Praktisch dabei ist, dass das Monster in dieser Variante die zu rettenden Menschen auffressen kann und so wiederum an Stärke gewinnt.

Der letzte von uns gespielte Modus nennt sich Defense. Hier müssen die Hunter zwei Generatoren vor dem Monster und seinen Minions eine bestimmte Zeit lang verteidigen, damit Überlebende den Planeten verlassen können. Vor allem als Jäger hat man in dieser Variante alle Hände voll zu tun, denn die kleinen Bestien greifen die Generatoren in Wellen an und


Falls ein Spieler vorzeitig aus einer Partie aussteigt, übernimmt die KI die Kontrolle über seinen Charakter.


Monster Kraken ist im Gegensatz zu seinem Kollegen Goliath in der Lage, in der Luft zu schweben.

Die Defense-Gefechte finden auf vier speziellen Karten statt, die kaum unterschiedlicher sein könnten.

werden nach jedem Angriff zahlreicher und stärker. Das Monster kann sich dagegen ein wenig Zeit lassen und so die Minions die ersten Verteidigungstürme ausschalten lassen, während es selbst auf die Jagd nach kleineren Kreaturen geht und so stärker wird.

Mama, ich will noch nicht heim!

Insgesamt sorgten alleine die vier Modi für ziemlich viel Abwechslung im Spiel. Eine Evacuation-Runde dauert rund eine Stunde und wir hatten nach vier Partien, sprich 20 Missionen, nicht das Gefühl, immer wieder nur das Gleiche zu spielen.

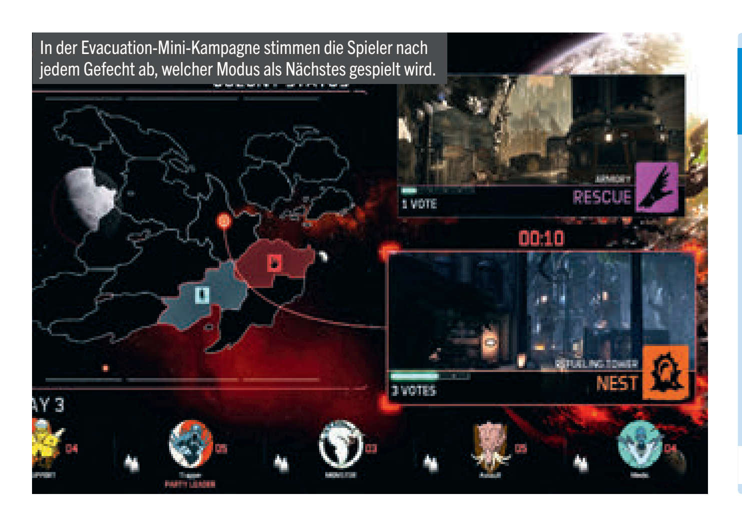
Auch mit den Maps waren wir sehr zufrieden. Optisch passen die Karten sehr gut zum Sci-Fi-Szenario und bieten aufgrund ihrer großen Dimensionen für alle Spielvarianten genügend Freiraum, damit sich etwa das Monster im Hunt-Modus verstecken kann oder die Wege zu den Eiern für die Hunter im Nest-Modus lang genug sind. Für die Defense-Gefechte hat Turtle Rock obendrein vier spezielle Karten entworfen und somit werden insgesamt 16 relativ unterschiedliche Maps in der Verkaufsfassung enthalten sein. Die Entwickler wollen nach Release auch weitere Karten veröffentlichen, die im Gegensatz zu manch anderen Online-Shootern wie etwa *Call of Duty* oder *Battlefield* kostenlos erhältlich sein werden.

Auch die zwölf Charaktere sind spielerisch so grundverschieden (zu den auf dem Event vier neu vorgestellten mehr im Kasten auf Seite 31), dass es eine Weile dauert, bis man alle Waffen und Gadgets – trotz einfacher Handhabung – gut beherrscht. Ob man zum Beispiel als Medic Leute mit einem Tool schnell wiederbeleben kann oder durch Granaten heilt, verändert die Teamtaktik relativ stark. Ebenso macht es einen großen Unterschied, ob der Trapper das Monster mit einer Tracking-Pistole oder einem Sound-Spike (eine Art Peilungsgerät) aufspürt. Praktisch: Damit ihr genügend Zeit habt, um all die Finessen der Charaktere zu erlernen, schaltet ihr die Helden durch Erfahrungspunkte nacheinander frei. Zu Anfang steht euch jedoch für jede Klasse ein Haudegen zur Auswahl.

Eine echte (R)evolution!

Es scheint fast ganz so, als ob *Evolve* im Februar tatsächlich das Koop-Genre revolutionieren wird, weil Turtle Rock Studios seine abgedrehte Idee eines 4v1-Shooters bislang in Sachen Balancing, Optik und Abwechslung mehr als gut umgesetzt hat.

Beim Studiobesuch konnten wir am Ende keine echten Schwächen entdecken. Natürlich lebt *Evolve* von seinem kompetitiven Charakter und wird wohl kaum Spieler auf Dauer zufriedenstellen, in deren Augen sich die Gefechte eines *Battlefield* oder *Call of Duty* zu sehr wiederholen. Wer aber nur ein Fünkchen für Online-Shooter übrig hat, darf sich bereits jetzt auf *Evolve* freuen. ❑



In der Evacuation-Mini-Kampagne stimmen die Spieler nach jedem Gefecht ab, welcher Modus als Nächstes gespielt wird.

„Wie *Left 4 Dead*, nur etwas tiefgründiger.“


Matti Sandqvist

Trotz der asymmetrischen Spielmechanik ist *Evolve* bereits jetzt unglaublich gut ausbalanciert und macht deshalb auch richtig viel Laune. Was mir zudem sehr gut gefallen hat: Sowohl als Monster als auch Hunter hat man so viele taktische Optionen, dass man sich gut und gerne zig Stunden mit dem Spiel beschäftigt. Ob die Komplexität, die sich aus der Kombination aus zwölf grundverschiedenen Charakteren und drei Monstern ergibt, jedem schmecken wird, ist natürlich Ansichtssache. Wer Lust auf ein *Left 4 Dead* ähnliches, teambasiertes Spiel mit etwas mehr Tiefgang hat, wird sehr wahrscheinlich mit *Evolve* sehr glücklich werden.

GENRE: Online-Shooter
PUBLISHER: 2K Games
ENTWICKLER: Turtle Rock Studios
TERMIN: 10. Februar 2015

EINDRUCK **SEHR GUT**

Was schon schwer nach Boss aussieht, ist gerade mal ein „kleiner" Zwischengegner in *Tera*.

Tera: Fate of Arun

Von: Stefan Weiß

Achtung: Hier sind mächtig dicke Monster-Brummer im Anmarsch!

Das Free2Play-MMORPG *Tera* kombiniert schicke Grafik der Unreal Engine 3 mit asiatischem Fantasy-Setting und einem actionreichen, aktiven Kampfsystem. Das in Korea entwickelte Spiel bietet Anbieter Gameforge in einer komplett deutsch lokalisierten Version an. Bislang konnte man *Tera* bis zur maximalen Charakterstufe 60 spielen. Mit der kostenlosen Erweiterung *Fate of Arun* spendiert Entwickler Bluehole Studio fünf weitere Stufen. Außerdem gibt es neue Questgebiete, Instanzen, Skills und einen neuen PvE/PvP-Arena-Modus. Dazu gesellen sich zahlreiche neue Monster, knackige Bosse sowie viele Verbesserungen für das gesamte Spiel.

Fate of Arun bietet auch eine neue Story in *Tera*. Das dazu passende Einführungsvideo erzählt von den finsteren Blutmagiern der Erzdevaner und deren untoten Scheusalen, denen ihr Einhalt gebieten müsst. Wir konnten bei Gameforge einen Tag lang die neuen Questgebiete erkunden und eine der frischen Instanzen bestreiten, um euch einen detaillierten Einblick in das Fantasy-Spektakel zu geben.

Neue Klassenfertigkeiten

Mit der im Mai dieses Jahres eingeführten Klingentänzerin ist die Zahl der Klassen auf neun angestiegen. Sämtliche Klassen erhalten mit der nun erscheinenden Erweiterung auch neue Skills. Neue Fertigkeiten bedeuten auch neue Möglichkeiten für Verkettungen, eine der Besonderheiten im Kampfsystem.

Gefechte in *Tera* bestreitet ihr mit einem aktiven Ziel- und Block-



Die Instanz Untiefen von Bathysmal ist klasse designt und enthält fordernde Bossgegner – prima.



Hoch zu Ross, blicken wir in das vor uns liegende Questgebiet, in dem wir uns neuen Monstern stellen.

ENTDECKUNGSTOUR: DIE NEUEN QUESTGEBIETE IN *TERA*

Die neue Landmasse in der Erweiterung *Fate of Arun* hört auf den Namen Val Oriyn und umfasst vier große Questgebiete sowie ein neues Stadtareal.

Die vier Questgebiete sind nach Charakterstufen gestaffelt. Los geht's im Gebiet Wildlande (Stufe 61-61), gefolgt vom Tal des Frühlings (Stufe 61-62). Nachfolgend seid ihr in Ex Prima (Stufe 62-63) und in Arx Umbra (Stufe 63-65) unterwegs. Dazwischen liegt die beeindruckend designte Festung Höhenwacht, die als Hauptstadt des riesenartigen und spielbaren Volkes der Baraka dient. Um in die neuen Gebiete zu gelangen, steht für Stufe-60-Charaktere eine Luftschiffreise mit Start in der schon bekannten Stadt Velika bereit.

Höhenwacht ist die Hauptstadt des Baraka-Volkes und eindrucksvoll in Szene gesetzt.

Das erste neue Questgebiet der Erweiterung ist das Dschungelgebiet der Wildlande.

System anstatt mit simpler Zielautomatik und monotoner Skill-Abfolge. Fertigkeiten lassen sich durch sammelbare Glyphen verstärken und mithilfe der Verkettung einzelner Skills könnt ihr besonders wirkungsvolle und effektreich dargestellte Kombos aktivieren. Viele neue Glyphen gehören ebenfalls zum Umfang der Erweiterung.

Groß, größer, BAM!

Zu den Stärken von *Tera* zählen die knackigen Kämpfe gegen die riesigen Elite- und Bossgegner, liebevoll B(ig) A(ss) M(onster) genannt. Einige davon wandern frei in den Questgebieten herum, andere bleiben euch für spannende Instanz-Runs vorbehalten.

Ab Charakterstufe 61 könnt ihr euch in die 5er-Instanz Sabex-Waffenkammer im Tal des Frühlings aufmachen. Für Stufe 64 steht euch die zweite 5er-Instanz offen, die Fleischerkatakomben. Auf der Maximalstufe 65 könnt ihr euch in den 3er-Dungeon Gefräßiger Schlund und zu fünft in die Untiefen von Bathysmal aufmachen.

Bei unserem Anspiel-Event statteten wir den Untiefen einen Besuch ab. Dabei handelt es sich um eine gigantische Unterwasseranlage, mit toll anzuschauenden Wasser-Effekten. Verglaste Gänge kennzeichnen die Architektur des Tempels und man hat einen erstklassigen Unterwasser-Ausblick, was uns an *Bioshock* erinnert. Doch für Sightseeing bleibt kaum Zeit, denn schon nach kurzer Zeit stehen wir vor dem ersten BAM-Boss namens Mephisis, einer gigantischen, schildkrötenartigen Kreatur. Die Boss-Gegner beeindrucken nicht nur optisch, sie besitzen auch mächtige Angriffe und Effekte, denen sich eine Spielergruppe in mehreren Phasen stellen muss. Im Fall von Mephisis sind das zum Beispiel verschiedenste Gift-Effekte, zusätzlich heranstürmende Gegner, zahlreiche Debuffs … schon bei diesem ersten Boss wird klar, dass *Fate of Arun* anspruchsvollen Endgame-Content bietet, der die Spieler bei Laune halten dürfte. Wer die Herausforderung der Instanzen noch erhöhen möchte, begibt sich in den Hard-Mode.❑



Im Dschungelgebiet der Wildlande bekommt ihr es mit solchen Mandrill-Kreaturen und anderen exotischen Monstern zu tun.

„Actionreiche Kämpfe gegen riesige Bosse in schicker Unreal-Grafik!“

Stefan Weiß



Tera gefällt mir aufgrund seines flotten, direkten Kampfsystems und der beeindruckenden B(ig)-A(ss)-M(onster), die erfahrenes Gruppenspiel fordern. Schön, dass die Entwickler dies auch mit der Erweiterung konsequent fortführen. Die neuen Questgebiete sehen obendrein und im wahrsten Sinne des Wortes fantastisch aus. Wer auf asiatische RPG-Settings und Charaktere mit überdimensionalen Waffen steht, darf sich mit *Fate of Arun* auf viele weitere unterhaltsame Stunden in der riesigen Welt von *Tera* freuen.

GENRE: Online-Rollenspiel (Free2Play)
ENTWICKLER: Bluehole Studio
PUBLISHER: Gameforge
TERMIN: 11. Dezember 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Frustig: Ohne große Eingewöhnungsphase setzt uns das Spiel etliche kampfstarke Widersacher vor die Nase.

Die Wurfgeschosse des Alchemisten verursachen eine Menge Schaden, sind aber hochgradig unpräzise.

Massive Chalice

Von: Peter Bathge

Ohne Verschleiß kein Preis: Früher oder später nibbelt hier jeder Held ab.



Das geht nur in *Massive Chalice*: als Asthmatiker die Welt retten. Ein Traum wird wahr für alle Dussel, Pessimisten, Kurzsichtige und Rheumapatienten: Sie dürfen in Double Fines schamloser Kopie des Taktik-Hits *XCOM: Enemy Unknown* mit aufs Schlachtfeld.

Ideal ist das freilich nicht, denn derlei negative Eigenschaften verringern die Siegchancen im Kampf gegen die Monster der „Cadence“. Als unsterblicher Anführer eines Fantasy-Reichs herkömmlicher Machart nehmen wir aber, was wir kriegen können. Denn bis zum Sieg über die Cadence vergehen 300 Jahre, bis dahin geben etliche vermeintliche Helden den Löffel ab. Egal ob die Recken friedlich entschlummern oder im Gefecht umkommen – dank Permadeath kehren sie nie zurück.

Stammhalter

Weil die Jahre beim Spielen nur so dahinfliegen und Verluste an der Tagesordnung sind, verdingen wir uns als Ehestifter. Auf einer Übersichtskarte errichten wir in den zehn Regionen unserer Nation Festungen. Die dort stationierten, aus unserem Helden-Pool gewählten Regenten verkuppeln wir mit jenen Kollegen, für die das Spiel die höchste Nachwuchswahrscheinlichkeit anzeigt. Anschließend verstärken die Kinder der nunmehr pensionierten Haudegen im Lauf der Jahre unsere Einsatztruppe, ausgestattet mit einer Mischung aus den Attributen ihrer Eltern.

Bis zu fünf Champions nehmen wir mit in die Rundenschlachten, rüsten sie zuvor mit Gegenständen wie Heiltränken oder verbesserten Rüstungen aus und wählen bei Levelaufstiegen in einem dürren Talentbaum neue Skills aus. Die Helden teilen sich in gerade mal drei Klassen auf: „Caberjacks“ hauen im Nahkampf mit einem Mini-Rammbock zu, Jäger schießen aus der Entfernung mit Armbrust. Alchemisten werfen Flaschen mit explodierendem Inhalt und wirken zu Beginn aufgrund ihrer geringen Trefferchance und begrenzten Munition wie der Schwachpunkt des Triumvirats. Tatsächlich mausern sie sich im Lauf der Kampagne aber zu brandgefährlichen Sprengmeistern.

Taktische Tiefe erlangt *Massive Chalice* weniger durch die Fähigkeiten der Helden wie Sturmangriff oder unsichtbare Aufklärung, sondern aufgrund der Gegner. Die Cadence-Monster kommen in höchst unterschiedlichen Varianten daher. Eine Kreatur entzieht unseren Recken Erfahrungspunkte und lässt sie schneller altern. Eine andere fährt für einen Zug eine nahezu undurchdringliche Panzerung aus, sobald sie das erste Mal getroffen wurde. Als Spieler heißt es, die Vorzüge des eigenen Teams geschickt zu nutzen, Feinde etwa zu betäuben, wegzuschieben oder zum Angriff auf eine weiter entfernte und besser geschützte Figur zu reizen. Das macht Spaß und ist fordernd; der Schwierigkeitsgrad ist momentan sogar eine Spur zu happig. Immerhin dürfen wir jederzeit speichern.

Die Gefechte orientieren sich bei Benutzeroberfläche und Spielprinzip stark an Firaxis' *XCOM*-Neuauflage aus dem Jahr 2012. Was fehlt, sind Deckungssystem

◀ Ein magischer Kelch mit Persönlichkeitsstörungen spinnt die (schäbige) Handlung weiter, gibt lustige Kommentare ab und dient als Portal zum nächsten Einsatzort.



Der kostenpflichtige Frühzugang zu Spielen, die noch in der Entwicklung sind, kommt mehr und mehr in Mode. Wir klären, ob sich die Investition lohnt.

Als Staatenlenker behaltet ihr das große Ganze im Auge, fördert den Helden-Nachwuchs über die Jahrhunderte hinweg und bekämpft Zug um Zug Monster.

Kosten: Auf Steam für 27,99 € erhältlich
Inhalt: Die Early-Access-Version ist weit fortgeschritten und umfasst das komplette Spiel mit allen Inhalten. Wer will, kann die Kampagne bereits durchspielen. Double Fine arbeitet bis zur Veröffentlichung lediglich am Feinschliff und kümmert sich um technische Probleme sowie Bugs.
Aktueller Status (Redaktionsschluss): Version Beta 0.86
Erscheinungsdatum des fertigen Spiels: 2015

DAS MACHT JETZT SCHON SPASS

+ Funktionales Kampfsystem
Obwohl das Fehlen des Deckungssystems taktische Tiefe kostet, machen die Gefechte grundsätzlich Spaß und sind auch für Genre-Kenner sehr fordernd.

+ Motivierendes Helden-Management
Es macht Laune, Helden zu kreuzen, um bestimmte Attribute zu erzüchten. Wer sich durchbeißt, freut sich zudem über immer stärker werdende Recken, deren Ausrüstung sich nach und nach verbessern lässt. Viele Eigenschaften unterstreichen den typischen Double-Fine-Humor.

+ Ausgereifte Technik
Die Beta läuft bereits sehr rund, wir stießen nur auf wenige Bugs.

+ Schwierige Entscheidungen
Lassen wir unseren erfahrenen Kämpen im aktiven Dienst oder befördern wir ihn zum Zuchthengst? Soll unsere Veteranin die Forschungsrate verbessern oder doch lieber die nächste Helden-Generation trainieren?

HIER KLEMMT'S NOCH GEWALTIG

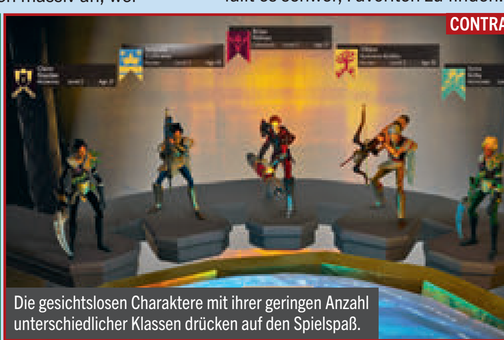
– Unausgegorene Spielbalance
Momentan steigt der einzige verfügbare Schwierigkeitsgrad nach wenigen Kämpfen massiv an; wer nicht perfekt spielt, hat gegen die feindliche Überzahl keine Chance.

– Öde Arenen, wenig Abwechslung
Den Kämpfen fehlt die Vielfalt von *XCOM: Enemy Unknown*. Es gibt gerade mal drei Klassen und durch die Bank unspektakuläre Schlachtfelder.

– Wenig zu tun auf der Strategiekarte
Trotz vieler Forschungsoptionen ist abseits der Kämpfe kaum etwas zu tun, wir dürfen im Baumodus lediglich zwischen drei Gebäuden wählen.

– Helden bleiben gesichtslos
Da die Charaktere schnell ins Gras beißen und einander stark ähneln, fällt es schwer, Favoriten zu finden.


PRO
Unser frei zusammenstellbares Fünfer-Team schicken wir in anspruchsvolle Taktik-Gefechte.


CONTRA
Die gesichtslosen Charaktere mit ihrer geringen Anzahl unterschiedlicher Klassen drücken auf den Spielspaß.

und zerstörbare Umgebungen. Die Inszenierung von *Massive Chalice* kann es zudem trotz hübschem Grafikstil nicht mit den actionreichen Kamerafahrten des Genre-Primus aufnehmen. Darüber hinaus gibt es nur zwei Missionstypen: Entweder vernichten wir alle Gegner in einer Handvoll Landschaften oder wir verteidigen eines unserer Forts gegen Massen an Widersachern. Dabei dürfen dann auch unsere ansonsten mit dem Nachwuchs beschäftigten Regenten in den Kampf eingreifen. Dürftig: Die Schlachtfelder kommen recht gewöhnlich mit wenigen Hindernissen und Besonderheiten daher.

Magerer Strategiepart
Abseits der Auseinandersetzungen mit der Cadence sorgen wir uns um unser Reich. Mit einem Klick beschleunigen wir die Zeit, zwischendurch wird das Geschehen immer wieder durch Ereignisse unterbrochen. Meist sind es Beileidsbekundigungen zum Tod eines unserer Helden, dann müssen wir neue Regenten einsetzen. Neben Festungen platzieren wir noch zwei weitere Gebäude auf der Übersichtskarte. Diese verfeinern das Training neuer Rekruten, entlassen sie also mit einer höheren Levelstufe in das Leben als Kämpfer, oder erhöhen die Rate, mit der neue Gebäude errichtet und Verbesserungen erforscht werden. Genau wie bei *XCOM: Enemy Unknown* gibt es nämlich zahlreiche Upgrades, mit denen wir die Kampfkraft der Truppen erhöhen. Alternativ heuern wir einen Schwung frischer Rekruten an oder adoptieren Kinder.

All das kostet Zeit, die uns beim Spielen förmlich durch die Finger zu rinnen scheint. Genauso wie die Leben unserer Untergebenen. Tatsächlich geben die Recken derart schnell den Löffel ab, dass keine Zeit bleibt, eine Beziehung zu besonders begabten Kriegern aufzubauen wie in *XCOM*, zumal *Massive Chalice* dessen Individualisierungsmöglichkeiten abgehen. Die Ahnen vererben ihren Nachkommen mächtige Relikte, ansonsten stellen die gesichtslosen Helden lediglich eine weitere Ressource dar. Sie werden an der Frontlinie verheizt oder zynisch für Zucht und Training des Nachwuchses abbeordert, Opfer auf dem Weg zu einem möglichen Sieg in der Zukunft.

Das ist zweifellos ein interessanter philosophischer Ansatz, spielt in der Erzählung von *Massive Chalice* aber keine Rolle. Die Gut-Böse-Story ist simpel gestrickt, wird aber immerhin amüsant von zwei sich kabbelnden Stimmen eines magischen Trinkgefäßes erzählt. Der kommt in Form eines riesigen Kelchs daher. Auf Englisch: massive chalice. ❑



Die Monster greifen immer zwei Regionen gleichzeitig an, wir müssen uns für eine entscheiden.

„Die faszinierenden Ansätze kommen bislang kaum zur Geltung.“ *Peter Bathge*



Massive Chalice strotzt vor tollen Ideen, nur leider spielt sich das Ganze momentan lange nicht so gut wie erhofft. Besonders der unversöhnliche Schwierigkeitsgrad schreckt mich derzeit ab, zumal er sich auf Massen an Gegnern mit immens vielen Lebenspunkten verlässt, statt durch interessante taktische Situationen und knifflige Layouts der Schlachtfelder zu fordern. Die dürftigen Bauoptionen auf der Übersichtskarte motivieren ebenfalls kaum zum Weiterspielen und die *XCOM*-Soldaten sind mir weit besser im Gedächtnis geblieben als die austauschbaren *Massive Chalice*-Helden.

GENRE: Rundentaktik
ENTWICKLER: Double Fine
PUBLISHER: Double Fine
TERMIN: 2015

EINDRUCK **OKAY**

In den gerenderten Videos lernen wir die drei Völker kennen. Schön: Auch die Beta-Aliens haben eine starke Mimik.

Jede Fraktion besitzt eine Supereinheit. Hier brutzelt sich unser Menschen-Alpha durch eine Basis der Beta.

Grey Goo

Von: Felix Schütz

Ausführlich gespielt: Die *C&C*-Experten Petroglyph kehren zu ihren Strategie-Wurzeln zurück.

Eine zähe Truppe, diese Leute von Petroglyph! Die letzten Jahre waren hart für das US-Studio, das 2003 von ehemaligen *Command & Conquer*-Entwicklern gegründet wurde. Doch man hat sich tapfer durchgebissen: Nach abgewürgten MMOs, mäßigen Kartenspielen und einer furchtbar gescheiterten Kickstarterkampagne besinnt sich Petroglyph mit *Grey Goo* wieder auf alte, bewährte Strategie-Stärken.

Sci-Fi-Strategie der alten Schule

Schauplatz von *Grey Goo* ist der Planet Ecosystem Nine, eine blühende Welt, auf der sich drei unterschiedliche Völker in die Wolle kriegen: die technisch hochgerüsteten Menschen, eine stolze Alien-Rasse namens Beta und das Goo – eine mysteriöse Spezies von Nano-Maschinen, die sich zu grauen Schleimbatzen verbindet.

Seine Handlung verpackt *Grey Goo* in eine 15 Missionen umspannende Kampagne mit jeweils fünf Einsätzen pro Volk. Beim Anspielen einer fast fertigen Preview-Version überrascht uns das Spiel mit gerenderten Zwischensequenzen – die bieten zwar kaum Action, setzen die Charaktere mitsamt ihrer überzeugenden Mimik aber zumindest hübsch in Szene. Spielerisch bieten die ersten Missionen bewährte Kost, wie man sie schon längere Zeit nicht mehr erlebt hat: Basisbau, Gegnerwellen abwehren, Ressourcen sammeln, feindliche Stellung plätten. Dank der simplen, durchdachten Steuerung geht das gut von der Hand. Auffällig: Es gibt kaum Mikromanagement! Keine unserer Einheiten hat Sonderfähigkeiten, es finden sich weder Belagerungsmodi noch Zauber oder Kraftfelder, die wir gezielt von Hand aktivieren müssten – ein wichtiger Unterschied zur Strategie-Konkurrenz à la *Starcraft 2*.

Beta: Flexibel und stark

Die Beta gehen klassisch vor: Sie errichten zuerst eine Raffinierie, die man mit einem nahe gelegenen Ressourcenfeld verbindet– dort wird dann ein Extraktor bereitgestellt, aus dem Sammlereinheiten automatisch Rohstoffe abbauen und in die Basis



Keine Chance: Unsere Goo-Truppe, hier angeführt durch die „Reiniger"-Supereinheit, ist nicht mehr zu schlagen.



Das Goo baut keine Basis, sondern hockt solche Mutter-Einheiten auf Rohstoffquellen. Aus den schleimigen Batzen entstehen später alle weiteren Truppen.

Alle Einheiten der Menschen und Beta entstehen in Fabriken. Wenn wir kleine durch große Werkstätten ersetzen, dürfen wir drei Einheiten gleichzeitig produzieren.

Menschen müssen solche Leitungsnetze legen, an denen sich weitere Gebäude anbringen lassen. Das ermöglicht eine tolle Defensive, macht es später aber schwer, zu expandieren.

Die übersichtlichen Bauleisten können wir auf Wunsch dauerhaft eingeblendet lassen.

Grey Goo bietet nur wenige Gebäude und Einheiten. Mikromanagement wurde auf ein Minimum reduziert.

bringen. Betas können ihre Gebäude nicht frei platzieren, stattdessen basteln sie Verteilerstationen, die mehrere Slots für neue Gebäude bieten. Dort flanschen wir kleine und große Fabriken an, außerdem vier Erweiterungsgebäude für Panzer, Artillerie, Lufteinheiten und Tarnung. So stellen wir unsere Armee aus ingesamt acht verschiedenen Boden- und drei Lufteinheiten zusammen. Das ist ganz schön wenig. Zumindest dürfen wir aber aus 15 Upgrades mehrere pro Mission wählen, um die Truppen etwas anzupassen. Cool: Die Beta bauen keine Abwehrtürme, sondern nur unbemannte Stellungen, auf die wir flexibel Bodeneinheiten hocken – dort sind sie geschützt und wir haben immer den Turm, den wir gerade brauchen. Mit genügend Moneten dürfen wir die Hand von Ruk bauen – diese epische Einheit bewegt sich extrem träge, bietet aber Slots für sechs Bodeneinheiten, die dann von dem Stahlkoloss herabfeuern. Zudem kann sie überall neue Truppen bauen.

Menschen: Futuristische Baumeister

Die Menschen spielen sich ähnlich wie die Beta, allerdings brauchen sie keine Verteiler für neue Gebäude. Stattdessen errichten sie ein Netz aus Leitungen (siehe Bild oben), an die sie neue Fabriken, Silos und Abwehrtürme basteln. Neben ihren üblichen Boden- und Lufteinheiten verfügen auch sie über eine Superwaffe: Das Alpha-Konstrukt ist ein riesiger Mech, der langsam über die Karte schwebt und Feinde mit seiner gewaltigen Strahlenkanone wegputzt.

Goo: Durch Mitose zum Sieg

Im Gegensatz zu Menschen und Beta spielt sich das Goo völlig anders. Hier bauen wir kein einziges Gebäude! Stattdessen haben wir ein sogenanntes Mutter-Goo, im Grunde ein großer, wabbeliger Klumpen, der sich langsam auf Ressourcenfelder schiebt und sie dort langsam leer saugt. Ist das Mama-Vieh vollgestopft, erzeugt es große und kleine Amöben, die sich ohne Bau- oder Wartezeit in acht verschiedene Bodeneinheiten verwandeln lassen. Lufteinheiten bietet das Goo nicht, dafür aber das Bollwerk – dieser Koloss lenkt gegnerisches Feuer auf sich und schützt damit seine Kameraden. Die Supereinheit der Goo-Fraktion ist der sogenannte Reiniger – ein besonders großer Matschhaufen, der ganze Stützpunkte im Alleingang zerpflückt.

Das volle Paket

Neben der Kampagne und Skirmish-Einsätzen bietet *Grey Goo* auch einen vollwertigen Multiplayer mit allem Drum und Dran. Sogar lokales Spielen über Netzwerk ist möglich. *Grey Goo* erscheint komplett auf Deutsch am 23. Januar – sowohl als Download als auch als Disc-Version in hübscher Steelbook-Verpackung. ❑



Coole Besonderheit der Beta-Fraktion: Manche ihrer Bodentruppen können auf Türmen und auf der Supereinheit „Hand von Ruk" (rechts im Bild) platziert werden.

„Ordentliche Echtzeitstrategie der alten Schule? Immer her damit!"

Felix Schütz



Kein Kickstarter, keine MMO-Sperenzchen und kein Rad, das man erst neu erfinden muss: *Grey Goo* zelebriert klassische Echtzeitstrategie, wie sie heutzutage selten ist. Das wird sicher kein Meisterwerk, aber mir gefällt's trotzdem! *Grey Goo* spielt sich schnell und unkompliziert, die Steuerung flutscht, die Atmosphäre passt und die Kampagne hält mich bei der Stange. Bei den Völkern bin ich allerdings zwiegespalten: Während mir die Menschen und Beta trotz geringer Truppenauswahl ganz gut gefallen, spielen sich mir die Goo-Batzen – so ganz ohne Basisbau – einfach etwas zu dünn.

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Petroglyph
PUBLISHER: Grey Box
TERMIN: 23. Januar 2015

EINDRUCK **GUT**



Die Untoten in *Dying Light* sind mit einer tollwutartigen Krankheit infiziert und treten meist in großen Gruppen auf.

WARUM KEIN TEST?

Dying Light soll am 30. Januar 2015 in Europa erscheinen. Wir durften vorab eine sehr weit fortgeschrittene Fassung spielen, bei der nur noch ein paar Features fehlten. Ob das Spiel aufgrund des hohen Gewaltgrads eine USK-Kennzeichnung bekommen wird, ist noch unklar.

AUF PCGAMES.DE findet ihr zu *Dying Light* rund um den Release aktuelle Infos und Eindrücke.

Dying Light

Von: Christian Weigel

Techland steigt den Zombies aufs Dach: *Dying Light* beschreitet ungewöhnliche Wege.

Wenn die polnischen Spieledesigner von Techland von etwas Ahnung haben, dann sind es Open-World-Spiele mit Zombies: Schließlich haben sie nicht nur einen, sondern gleich zwei hierzulande indizierte Titel dieser Art veröffentlicht. Weil aber *Dead Island 2* (angesetzt für Sommer 2015) in den Händen der Berliner Yager Studios (*Spec Ops: The Line*) liegt, verfolgen die findigen Polen mit *Dying Light* jetzt einfach ihr eigenes, ultrabrutales Untoten-Projekt. Und haben sich dafür durchaus einiges einfallen lassen.

Ein Slum voller Zombies

Als Schauplatz dient die fiktive Metropole Harran, die irgendwo in Afrika, im Nahen Osten oder in Südamerika liegen könnte und an Mogadischu aus *Black Hawk Down* erinnert – nur eben randvoll mit Zombies. Seit dem Ausbruch der Seuche steht die Stadt unter Quarantäne, von der Außenwelt abgeriegelt; die wenigen Überlebenden haben sich in Hochhäusern verschanzt und sind von Hilfslieferungen an Medikamenten und anderen Vorräten abhängig, die per Flugzeug abgeworfen werden.

Pech für Agent Crane

In geheimer Mission werden wir als Agent Crane per Fallschirmsprung nach Harran eingeschleust. Die Infiltration geht schief, wir verlieren in einem Hinterhalt nicht nur Funkgerät und Pistole, sondern dazu auch noch die Besinnung. Wir erwachen erst wieder bei unseren Rettern, Überlebenden aus einem der Hochhäuser, für die wir fortan den Laufburschen spielen dürfen – während wir nebenher heimlich unsere eigene Geheimmission fortführen.

BRUTAL: DIE HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Dying Light, das auf der Techland-eigenen Chrome Engine 6 basiert, ist ein unglaublich hardwarehungriges Spiel, das auf unserem Testsystem der unteren Mittelklasse (Geforce GTX 570, AMD Phenom II X6 1090) nur mit völlig heruntergedrehten Details und abgeschalteten Grafikeffekten vernünftig spielbar war. Angaben der Hersteller zufolge soll auch die PS4-Version auf eine Bildwiederholrate von 30 Frames gedeckelt werden.

Dafür bietet *Dying Light* eine sehr echt wirkende Welt mit schicken Details, nahtlosen Übergängen zwischen Innen- und Außenbereichen und tolle Lichteffekte. Alle Zombie-Prügeleien sind physikalisch glaubhaft – die kleineren Artefakte in der Spielwelt wie etwa Kaffeetassen, Topfplanzen oder herumliegender Krimskrams sind jedoch wie festgeschraubt implementiert. Um *Dying Light* auf dem PC vernünftig spielen zu können, bedarf es schon eines hochgerüsteten PCs – die Entwickler empfehlen einen Intel Core i5-4670K mit 3,4 GHz oder einen AMD FX-8350 mit 4,0 GHz und dazu mindestens eine Grafikkarte des Kalibers Geforce GTX780 bzw. Radeon R9 290.



Im Kraft-Talentbaum erlernen wir härtere Schläge, fiesere Tritte und erhöhen die eigene Lebensenergie.


Nachts bekommen wir es mit gefährlichen Schattenjäger-Zombies zu tun. UV-Licht verbrennt ihre Haut.


Mutprobe: So einen Todessprung überleben wir dank der unten aufgeschichteten weichen Müllsäcke.


Schaffen wir es, uns auf ein Dach zu flüchten, kommen die torkelnden Tages-Untoten nicht an uns ran.

Fit wie ein Turnschuh
In der Ego-Perspektive kraxeln und sprinten wir dazu quer durch das frei begehbare Harran. Um nicht von den Infizierten behelligt zu werden, die in Scharen durch die verwinkelten Gassen schlurfen, nutzen wir aus, dass Agent Crane in Sachen Fortbewegung verflixt fit ist. Er nimmt den Weg über Dächer, Mauern und andere Hindernisse einfach im Parcours-Style. Das erinnert stark an das Genre-Paradebeispiel *Mirror's Edge*, auch wenn Crane keineswegs die Leichtfüßigkeit und Agilität der Runner-Heldin Faith hat. Es klingt stattdessen etwas gequält, wenn er sich unter Gegrunze und Gestöhne auf Wellblechdächer hinauf- und über Maschendrahtzäune schuftet.

Gezielte Todessprünge
Auch Zirkustricks wie das Entlanglaufen an senkrechten Wänden kommt in Cranes Repertoire nicht vor. Alle Parcours-Einlagen sind von unserer Geschicklichkeit als Spieler abhängig. Automatische Kletter-Aufforderungen wie „Drücken Sie eine Taste, um die Dachkante zu greifen" gibt es nicht. Wir müssen stattdessen schon ziemlich genau zielen. Auch bei hohen Sprüngen ist es ratsam, am Boden ausgelegte Müllsäcke, die eine harte Landung abfedern, genau anzuvisieren. Automatische Sprünge in strategisch gut platzierte Heuhaufen, wie man sie von Assassinen kennt, gibt es hier nicht.

Abnutzungserscheinungen
Kommt es trotz aller Akrobatik zum Kontakt mit den Untoten, wird die grobe Kelle ausgepackt. Das Kerngeschäft von *Dying Light* – brachiales Zombievermöbeln mit allerlei Hack- und Hauinstrumenten – macht einen Heidenspaß und fühlt sich wunderbar wuchtig an. Getroffene Untote reagieren glaubhaft auf Knüppelschläge, torkeln rückwärts, geraten ins Wanken und fallen hin. An Nahkampfwaffen steht uns dazu eine beeindruckende Menge von stumpfen und weniger stumpfen Instrumenten zur Verfügung, vom Heizungsrohr bis zum Schraubenzieher. Dumm nur, dass selbst dickste Rohrzangen aus Pappmaschee zu bestehen scheinen und nach ein paar Dutzend Schlägen auf Zombieschädel reparaturbedürftig sind.

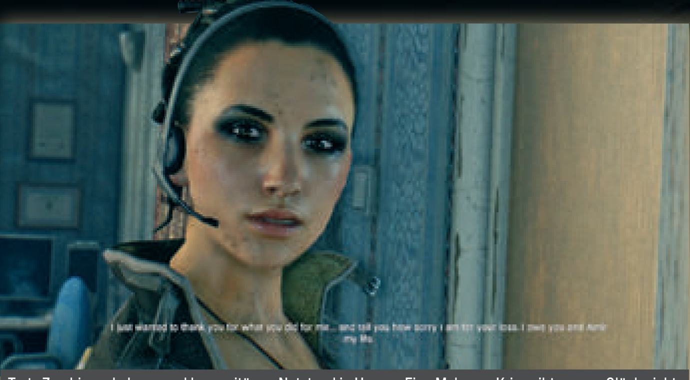
Jede Waffe hat dabei eine vorgesehene Anzahl von Reparaturen, die auf sie anwendbar sind, bevor sie endgültig den Geist aufgibt. Das ist sogar an der Waffe selbst zu sehen, wenn Crane etwa den Griff eines Hammers mit einer Metallschiene vor dem Abbrechen bewahrt. Dieses Spielelement ist für *Dying Light* zwar stimmig, nervt aber auf Dauer doch ein wenig – Gordon Freeman hatte es in seinem Spiel ja auch kein einziges Mal nötig, sein Brecheisen mit Klebeband zu flicken. Um materialsparend mit unseren Prügeln umzugehen, treten wir die Zombies einfach – ganz wie im Radau-Shooter *Bulletstorm* – auf Metalldornen, die praktischerweise an jedem Haus und an jeder Straßensperre angebracht sind.

Die Hauwerkzeuge lassen sich außerdem noch separat aufrüsten, für mehr Haltbarkeit oder Autsch-Wert etwa – und mit Modifikationen versehen. Eine Elektrobatterie im Griff eines Stahlrohrs vermittelt den Zombies neben blauen Flecken auch noch ein wohliges Kribbeln, wenn wir sie damit verdreschen.

Ninja-Sterne zum Selberbasteln
Schusswaffen wie Pistolen und Revolver sollen übrigens auch im Spiel enthalten sein, in unserer eingegrenzt spielbaren Preview-Version fand sich aber keine einzige davon. Nur mit selbst gebastelten Ninja-Sternen konnten wir werfen: *Dying Light* enthält ein umfangreiches Handwerkssystem, mit dem sich eine Menge nützlicher Dinge herstellen lassen. Von Mullbinden über Signalraketen und diverse Waffen ist alles dabei. Herstellungsrezepte finden sich in der Stadt verteilt oder werden über den Fertigkeitenbaum freigeschaltet.

Kraft, Beweglichkeit, Überleben
Ähnlich wie in *Far Cry 3* oder *4* verteilen sich unsere Erfahrungspunkte auf drei verschiedene Talentbäume, die allerdings jeweils eigene Zählerbalken besitzen und direkt durch unsere Aktivitäten befüllt werden: Nutzen wir unsere Muskelkraft erfolgreich, um infizierte Untote kaputt zu hauen, steigt unser Kraft-Wert an, über den wir Punkte in härteres Zuschlagen, mehr eigene Trefferpunkte oder bestimmte Angriffsarten investieren.

Alle affenartigen Kletteraktionen ergeben dagegen Punkte für unseren Beweglichkeitstalentbaum. Die dort angebotenen Skills verbessern Cranes Parcours-Möglichkeiten: Wir erlernen damit Tricks wie einen Hosenboden-Rutsch aus dem Sprint heraus oder wie wir über einzelne Zombies hinweg einen Salto vollführen.



Trotz Zombieapokalypse und humanitärem Notstand in Harran: Eine Make-up-Krise gibt es zum Glück nicht.



Standard-Zombies reagieren tagsüber empfindlich auf das Tageslicht, nachts werden sie zur Bedrohung.

HÄRTEGRAD – WIE BRUTAL IST DYING LIGHT?

Unsere Vorschauversion von *Dying Light* zeigt das Zombiezerlegen auch in der für Deutschland lokalisierten Version mit brachialer Härte. Zu Beginn des Abenteuers, solange wir uns der Infizierten noch mit Dachlatten und Tischbeinen erwehren, gehen die Gegner meist nach ein paar Schlägen in einem Stück zu Boden – im Vollbesitz ihrer verfaulten Gliedmaßen, ohne Blutfontänen. Sobald unser Draufklopp-Arsenal später aus schweren Rohrzangen oder Zimmermannshämmern besteht, fliegen jedoch ordentlich die Fetzen. Platzende Schädel, weggehauene Arme und Beine und mittelschwere Blutfontänen sind dann in den Nahkämpfen die Regel. Zusätzlich zeigt das Spiel bei besonders saftigen Treffern in der Anatomie der Zombies als Röntgenbild-Effekt an, welcher Knochen gerade zersplittert wurde.

Ob *Dying Light* in Deutschland – sowohl für die Konsolen als auch auf Steam – überhaupt erscheinen wird, ist derzeit noch fraglich. Glaubt man unbestätigten Gerüchten, mit denen diverse ausländische Spieleversender den Vorverkauf der definitiv ungekürzten PEGI-Variante des Spiels ankurbeln wollen, wird der Titel keine USK-Kennzeichnung erhalten. Damit wäre der Weg für eine Indizierung in *Dying Light* kurz nach Veröffentlichung frei. Auf Nachfrage beim Hersteller hieß es, die finale Entscheidung der USK stehe noch aus (Stand 15.12.2014).

Nein, kein Geister-Zombie: Besonders saftige Treffer zeigt das Spiel an, indem die betroffenen Körperpartien in einer Art Röntgenansicht aufleuchten.



Der dritte Talentbaum, der Überlebender-Talentbaum, erhält immer dann einen Punktezufluss, wenn wir Haupt- und Nebenmissionen für die Bevölkerung von Harran durchführen. Je mehr Punkte wir hier sammeln, desto bessere Waren werden uns bei den Händlern angeboten. Mit den Skillpunkten selbst schalten wir nützliche Rezepte und Bastelfähigkeiten frei.

Die Nacht ist dunkel

Die „normalen" Infizierten, die tagsüber die Straßen bevölkern, sind tatsächlich nicht besonders gefährlich und es ist sogar möglich, mitten unter ihnen durchzulaufen, solange wir ein strammes Tempo einhalten. Nach ein paar Metern verlieren sie die Lust, uns hinterherzutaumeln. Die Sonne über Harran geht jedoch unweigerlich unter, während wir uns draußen herumtreiben. Des nachts stellen die Untoten eine ungleich größere Gefahr dar. Besonders gefährliche Schattenjäger-Zombies nehmen gezielt unsere Fährte auf und sprinten gnadenlos hinter uns her. Mit einer mickrigen UV-Taschenlampe können wir die Monster einen Atemzug lang aufhalten. Wenn wir danach aber nicht sofort die Flucht ergreifen und wie der Teufel in Richtung sichere Zonen sprinten, ist unser Leben keinen Pfifferling mehr wert. Auf jeden Fall eine schöne Abwechslung zum manchmal etwas gemächlichen Spielablauf während des Tages.

FAKTEN



GENRE:
Action-Adventure
ENTWICKLER:
Techland
PUBLISHER:
Warner Bros.
TERMIN:
30. Januar 2015

- Open-World-Zombie-Action mit Fokus auf Freerunning-Elementen
- Außergewöhnlich hoher Gewaltgrad in Kämpfen
- Starke Gewichtung auf Nahkampfwaffen: Bleirohre, Hämmer, Messer
- Umfangreiches Skill- und Crafting-system
- Dynamischer Tag-/Nachtwechsel

„Freerunning-Abenteuer mit Zombies und Fallen!"

Christian Weigel

WAS HABEN WIR GESPIELT? Unsere Vorschaufassung von *Dying Light* bot etwa zehn Stunden Spielzeit. Die Version enthielt neben dem Tutorial zu Beginn des Abenteuers noch zehn Story-Missionen und einige Nebenquests.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Open-World-Gameplay bietet völlige Freiheit beim Erfüllen der Aufträge und lädt zum Erkunden ein
- \+ Tolle Slum-Atmosphäre in der Stadt – Nacht bedeutet Gefahr
- – Keinerlei Konsequenzen beim Tod der Spielfigur
- – Alle Spezial-Skills wie Sprint-Slide oder Vorwärtsrolle müssen per Skill-System aktiviert werden.
- – Langeweile beim Kämpfen: Schusswaffen spielen nur eine untergeordnete Rolle
- – Inventar-System konsolenoptimiert und etwas umständlich
- – Sehr hohe Hardware-Anforderungen

WERTUNGSTENDENZ 0 – 100



Das Schöne an *Dying Light* ist, dass es viele Möglichkeiten gibt, die Zombies clever zu besiegen oder sogar zu umgehen. Fast wie im legendären Ravenholm-Kapitel in *Half-Life 2* ist die Stadt gespickt mit aktivierbaren Fallen, um die Untoten materialsparend und in großen Mengen auszuschalten. In vielen Fällen stehen euch beim Erforschen der Spielwelt alternative Wege offen, zum Beispiel könnt ihr stets den Weg über die Dächer wählen. Und wer die Augen offen hält, verfügt bald über einen großen Materialvorrat, um praktische Hilfsmittel zu basteln. Obwohl das Nahkampfsystem schön solide ist, wären ein paar Schusswaffen für Notfälle nicht verkehrt – an die kommt man aber erst sehr spät im Spiel, in der Preview-Version waren gar keine enthalten. Schön und sehr atmosphärisch ist *Dying Light* auf jeden Fall – nur die Hardware-Anforderungen brachten unseren Testrechner zum Kochen.


Elite: Dangerous sieht gut aus und bietet eine anspruchsvolle Flugmechanik, die sich an erfahrene Raumpiloten richtet. Ungeduldige Einsteiger müssen viel Einarbeitungszeit einplanen.

WARUM KEIN TEST?

Bis einen Tag vor Redaktionsschluss war noch kein Zugang zur Release-Version möglich, jedoch spielten wir intensiv die Vorabversion bis Patch Gamma 2.07. Da darin Features wie beispielsweise die Story-Events noch fehlten, holen wir die Wertung nach.

AUF PCGAMES.DE Den Test mit Wertungs-Update findet ihr schon jetzt auf unserer Webseite.

Elite: Dangerous

Von: Stefan Weiß/Frank Stöwer

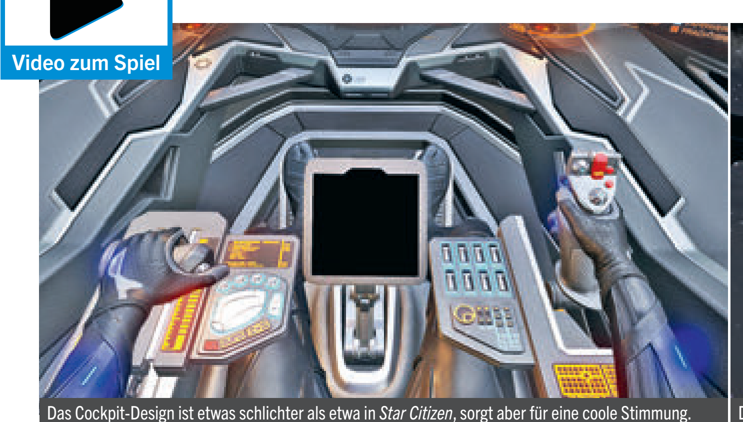
Letzter Systemcheck vor dem Abflug in die virtuelle Milchstraße des Jahres 3300.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Simulations-Fans verbringen auf einem Traktor im *Landwirtschafts-Simulator* Stunde für Stunde, fahren auf einem virtuellen Acker hin und her, verdienen Geld, kaufen neue Fahrzeuge und Gerätschaften. Dieses simpel erscheinende Grundprinzip spielerischen Daseins lässt sich auch ins All verfrachten: Dort fliegen Spieler Stunde für Stunde mit ihrem Raumschiff in *Elite: Dangerous* in einer riesigen Galaxie hin und her, erwirtschaften Geld, kaufen neue Schiffe und Ausrüstung. Doch es lediglich bei einer so überspitzten und vereinfachten Betrachtung bewenden zu lassen, wäre gegenüber den komplexen Zusammenhängen im ambitionierten Weltraumprojekt von Entwicklerteam Frontier Developments alles andere als gerecht.

Schwieriger Einstieg

Als riesige Sandbox-Galaxie konzipiert, besteht das Spieluniversum in *Elite: Dangerous* aus 400 Milliarden Sternen, verteilt auf etwa 100 Milliarden Sternensysteme. Darin startet ihr mit einem kleinen Raumschiff und einer Handvoll Credits. Ein fest vorgegebenes Missionsziel gibt es nicht. Es liegt an euch, was ihr anstellt, um vom harmlosen Anfänger den Rang eines Elite-Piloten zu erreichen. Dies stellt einerseits eine reizvolle Aufgabe dar, da ihr keinem fest vorgegebenen Weg folgen müsst. Andererseits sorgt der offene Spielverlauf für eine hohe Einstiegshürde. Die beginnt schon vor dem eigentlichen Spiel. So raten wir dringend dazu, die angebotenen Tutorials zu absolvieren, die sich unter der Schaltfläche „Ausbildung“ verbergen. Diese Missio-


Das Cockpit-Design ist etwas schlichter als etwa in *Star Citizen*, sorgt aber für eine coole Stimmung.


Die rotierenden Stationen sind riesig, die Andockschleuse (der blaue „Schlitz“) wirkt dagegen winzig.

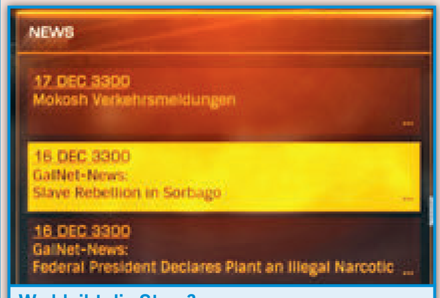
AUFBRUCHSTIMMUNG FÜR PILOTEN: DER OFFIZIELLE RELEASE VON ELITE: DANGEROUS

Da der Redaktionsschluss für diese Ausgabe auf dem gleichen Tag wie der Release von *Elite: Dangerous* lag, konnten wir noch einige Eindrücke gewinnen.

Die letzten vier Tage vor Release waren durch tägliche Patches geprägt. Diese eliminierten zwar Bugs, ließen aber auch neue und alte Fehler auftreten. War dies etwa ein schlechtes Vorzeichen für die geplante Veröffentlichung? Doch Frontier Developments überzeugte uns schlicht vom Gegenteil. Am Veröffentlichungstag und auch am Abend konnten wir keine Serverprobleme, Verbindungsabbrüche oder gar Abstürze feststellen. *Elite: Dangerous* spielte sich schlicht und einfach tadellos und deutlich stabiler als die Tage zuvor.

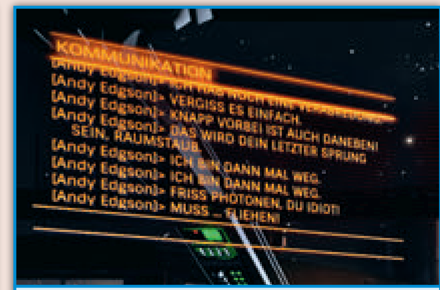
Bloß von den angekündigten Story-Inhalten entdeckten wir noch keine Spur. Die News-Tafeln auf den Stationen sollen diesbezüglich Hinweise für die Spieler liefern, was in den von uns erlebten Spielstunden in der Release-Version 1.0.0.0 jedoch nicht der Fall war. Auch die Übersetzung ins Deutsche ist noch nicht abgeschlossen, das soll mit weiteren Patches geschehen.

Noch zu beheben: Drei Dinge, die uns in der Release-Version 1.0.0.0 noch nicht so gut gefallen haben!
Die Kernmechaniken der Weltraumsimulation funktionieren prima: Handeln, Erforschen, Kämpfen – das lässt sich alles in bester *Elite*-Manier bestreiten. Doch die Entwickler bei Frontier Developments haben auch noch etliche Baustellen vor sich; einige davon stellen wir exemplarisch vor.



Wo bleibt die Story?
Auf den Stationen im Universum von *Elite: Dangerous* erfahrt ihr Neuigkeiten anhand der galaktischen News. Hier sollen Spieler auch Informationen zur Story und deren spielbare Events bekommen. Am ersten Releasetag konnten wir davon aber noch nichts erkennen.

Do you speak english?
Zwar wurden bis zum Release schon viele Bildschirmtexte in *Elite: Dangerous* ins Deutsche übersetzt, aber noch nicht alle. Missions-Debriefings waren in der Version 1.0.0.0 nur in englischer Sprache verfügbar. Manche Texte sind gar noch ein Gemisch aus Deutsch und Englisch.



Verbesserungswürdige Kommunikation!
Ein klarer Schwachpunkt in der Release-Version des Spiels stellt die unglückliche Chat-Funktion vor allem für Mehrspieler dar. Es gibt weder unterschiedliche Kanäle und obendrein ist die ganze Chat-Bedienung einfach nur unzureichend und unkomfortabel gelöst.

nen erklären aber nur die grundlegende Steuerung des Schiffs und bieten einige Kampfmissionen zur Übung an. Doch decken die Tutorials längst nicht alle Aspekte des Spiels ab und man kommt sich erst mal recht hilflos und verloren in den Weiten des Weltalls vor.

Die Frage, mit welcher Steuerung ihr *Elite: Dangerous* bestreiten möchtet, spielt eine entscheidende Rolle für das Spielerlebnis. Zur Wahl stehen mehrere Alternativen. Die Bedienung mit Maus und Tastatur ist allenfalls als erträglich zu bezeichnen, und das auch erst, nachdem man einige Zeit damit verbracht hat, sich eine passende Konfiguration zurechtzubasteln. Die Standardkonfiguration ist unglücklich gewählt, allein die Tatsache, das Rollen des Schiffs auf die X-Achse der Maus zu legen, grenzt schon fast an Schikane.

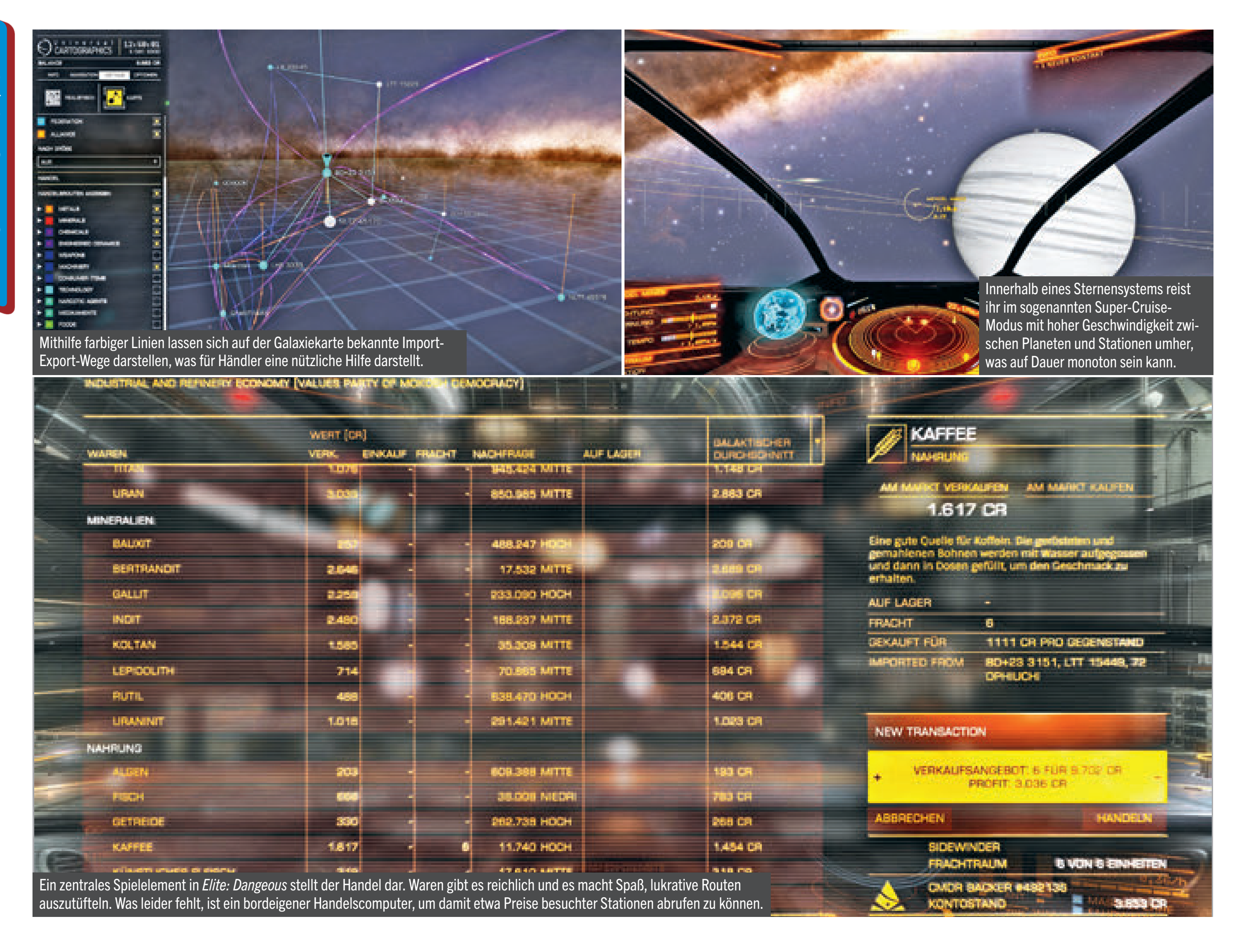
Mit einem Gamepad oder einfachen Joystick geht die Sache schon besser, aber nicht optimal von der Hand. Das intensivste und komfortabelste Fluggefühl erlebt nur, wer ein Joystick-System mit separatem Schubcontroller nutzt. Erst damit ist man in der Lage, sein Schiff optimal zu führen und Flugmanöver einzustudieren, die man in den Dogfights gut gebrauchen kann. Um die besondere Massenphysik im Weltall zu erleben, schaltet man am besten den Flugassistenten ab, und schon schwebt man bei Drehungen in der zuvor gewählten Schubrichtung weiter, ein cooler Effekt.

Die Flugeinstellungen sind in die Bereiche Rotation, Schub, Drosselung, Landemodus und Verschiedenes unterteilt, jeweils mit mehreren Befehlen versehen. Dazu gesellen sich die ganzen übrigen Befehle für Zielen, Kühlung, Galaxiekartensteuerung und etliches mehr. Die Liste ist sehr lang und zudem nicht gerade übersichtlich gestaltet – was *Elite: Dangerous* fehlt, ist ein entsprechendes Handbuch.

Wer und wo bin ich?

Nach Spielbeginn landet ihr schnörkellos und ohne jeden erzählerischen Hintergrund im Cockpit eures Startfliegers im Dock einer Station. Wer ihr seid oder was ihr gar zu tun habt, dazu gibt es keinerlei Information. Zunächst blicken wir uns im Cockpit um, das grafisch sehr hübsch inszeniert und interaktiv gestaltet daherkommt. Wir probieren die verschiedenen Menüs aus, die sich per zuvor zugewiesenen Tasten auswählen lassen. Hier gilt es,


Beim Anflug auf eine Station müsst ihr euch zunächst die Landeerlaubnis per Funk holen, danach die euch zugewiesene Plattform aufsuchen und mit korrekter Schiffsausrichtung landen.



Mithilfe farbiger Linien lassen sich auf der Galaxiekarte bekannte Import-Export-Wege darstellen, was für Händler eine nützliche Hilfe darstellt.

Innerhalb eines Sternensystems reist ihr im sogenannten Super-Cruise-Modus mit hoher Geschwindigkeit zwischen Planeten und Stationen umher, was auf Dauer monoton sein kann.

Ein zentrales Spielelement in *Elite: Dageous* stellt der Handel dar. Waren gibt es reichlich und es macht Spaß, lukrative Routen auszutüfteln. Was leider fehlt, ist ein bordeigener Handelscomputer, um damit etwa Preise besuchter Stationen abrufen zu können.

sich zunächst einen Überblick zu verschaffen, wo welche Informationen einsehbar sind. Neben den zentral im Bildschirm platzierten Sternenhafen-Diensten, die euch zum Beispiel Zugriff auf Warenmarkt, Auftragstafel und Ausrüstungsdock geben, existieren zwei weitere Bildschirmtafeln, die nur per Seitwärtsblick einsehbar sind. Zur Linken befindet sich der Navigations- und Kommunikationsbildschirm, während ihr im rechten Bildschirm Pilotenstatus, installierte Ausrüstung (Module), Fracht und Schiffsfunktionen abruft.

Ein Besuch im Ausrüstungsdock zeigt, dass ohne viel Geld nichts geht im *Elite*-Universum. Bessere Waffen, Scanner und all die anderen netten Anbaumodule verschlingen Unsummen an Credits. Das gilt erst recht für bessere Schiffe, von denen es zu Release 15 Typen geben soll und deren Anschaffungskosten schnell mal die mehrfache Millionengrenze überschreiten. Geplant sind insgesamt rund 30 steuerbare Untertassen, welche die Entwickler nach Release mit Patches ins Spiel bringen. Auch andere zuvor propagierte Inhalte, wie etwa die Landung auf und die Erkundung von Planetenoberflächen sowie Ego-Shooter-Elemente haben es erst mal nicht in die Release-Version geschafft.

Grundsätzlich lassen sich die Raumschiffe in Frachter, Kampf- und Mehrzweck-Raumschiff unterteilen. Dies unterstreicht deren gedachter Einsatz im Spiel, in dem ihr euch als Händler, Pirat, Kopfgeldjäger oder Erkunder betätigen könnt. Doch bevor ihr eine gewünschte Rolle überhaupt effektiv spielen könnt, benötigt ihr bessere Waffen sowie Ausrüstung und vor allem erst mal den Durchblick, was überhaupt nötig ist, um beispielsweise erfolgreich zu schmuggeln. Hilfe im Spiel dürft ihr dabei nicht erwarten.

Dank der modularen Erweiterungsmöglichkeiten für die Schiffe lässt sich aber auch ein Jäger, beispielsweise der Viper-Klasse, in einen passablen Warentransporter umbauen. Wer seinen fliegenden Untersatz schrottet, hat mehrere Optionen, um wieder ins Spiel einzusteigen. *Elite: Dangerous* errechnet aus dem Wert eures gerade ausgewählten Schiffes und dessen Ausrüstung einen Rückkaufwert, der standardmäßig 10 % beträgt. Dieser Betrag lässt sich im Spiel über den einblendbaren Statusbildschirm ablesen. Wer beim Ableben über die nötige Summe auf seinem Credit-Konto verfügt, kehrt mit seinem geliebten Flieger wieder vollständig instand gesetzt ins Spiel zurück. Fehlt euch das nötige Kapital, bietet euch das Spiel einen Finanzierungskredit an, um ans verlorene Schiff zu gelangen. Die geliehene Summe zahlt ihr dann Stück für Stück zurück, indem von euren künftig erwirtschafteten Profiten automatisch 10 % als Tilgung an die „Sternenbank" überwiesen werden. Eine Alternative zum Wiedereinstieg ist ein jederzeit wählbarer, kostenloser Standard-Startflieger der Marke Sidewinder.

Profitgier erwünscht

Ein klassischer Weg, um ans nötige Kleingeld für besseres Equipment zu kommen, bietet der Handel in *Elite: Dangerous*. Schon bei diesem Feature stellt man schnell fest, dass dies nicht einfach bedeutet, Waren unüberlegt von A nach B zu transportieren und schon würde der Rubel automatisch rollen. Der Blick in die Galaxiekarte und in die jeweiligen Systemansichten offenbart, dass man es mit einem komplexen Flechtwerk verschiedener Mechanismen zu tun hat. So gibt es etwa Abbaubetriebe, die Erze und Metalle fördern, verarbeitende Industrie- und Raffinerie-Stationen, landwirtschaftliche Erzeuger, Ab-



Mit euren schwer verdienten Credits leistet ihr euch immer besseres Equipment, um euer Schiff effektiver zu machen.

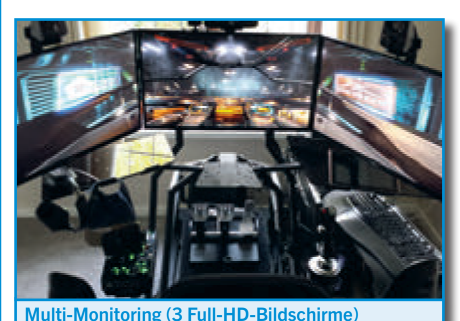

Die Explosionen in *Elite: Dangerous* sind zwar nicht die spektakulärsten im Genre, dafür sind die dargebotenen Soundeffekte hervorragend gelungen.

nehmer für Konsum- und Technik-Güter. Die Warenpalette ist üppig und auch hier gilt, dass man sich die Zusammenhänge erst mal erarbeiten muss. Preise werden im Prinzip durch Angebot und Nachfrage bestimmt, obendrein wirken sich auch politische und soziale Verhältnisse zwischen den im Spiel enthaltenen Fraktionen auf die Wirtschaft aus. Anhand von Stationsnachrichten bekommt ihr etwa mit, wenn Preise für Erze steigen oder in welchen Systemen gerade hohes Schiffsaufkommen herrscht. Doch welche Rollen genau die drei großen Fraktionen Imperium, Allianz und Föderation einnehmen, was es mit den Unabhängigen auf sich hat, und wie sich gar die auf einer Station jeweils angegebene Regierungsform auswirkt, das bleibt zunächst unklar. Das Spiel selber lässt einen bei vielen Details herzlich alleine. Doch gerade das macht den gewissen Reiz und den spröden Charme von *Elite: Dangerous* aus. Man freut sich förmlich ein Loch in den Bauch, sobald man wieder ein neues Detail verstanden oder eine lukrative Route ausbaldowert hat.

Warenhandel stellt nur eine Möglichkeit dar, um Credits zu generieren. Auf den Auftragstafeln an den Stationen könnt ihr spezifische und zufällig erstellte Missionen absolvieren. Übernehmt zeitlich befristete Transporte, sucht Verbrecher, mehrt euren Ruhm durch Hilfsdienste – die Auswahl ist zumindest in der Vorabversion recht überschaubar. Vieles wiederholt sich, stellt aber eine lohnenswerte Alternative zum Handeln dar. Wichtig dabei ist, die angegebene Missionszeit zu beachten, denn die bemisst sich nach der real vergangenen Zeit. Diese läuft auch weiter, wenn man das Spiel beendet. Sprich, wer sich mit noch einem offenen Auftrag, der in einer Stunde zu erledigen gewesen wäre, erst nach zwei Stunden Spielabwesenheit wieder ins Spiel einloggt, hat Pech und der Auftrag ist gescheitert. Viele solcher Aufträge ziehen finanzielle Kosten in Form einer zu zahlenden Vertragsstrafe nach sich.

ELITE: DANGEROUS – OPTIK- UND SPIELSPASS-TUNING MIT SPEZIELLER HARDWARE

Wie es sich für eine gelungene Weltraumsimulation gehört, unterstützt *Elite: Dangerous* auch Hardware, die das Fliegen durch die Weiten des Pixelweltraums noch deutlich aufwerten und intensivieren kann. Wir stellen euch drei dieser Tuningmaßnahmen für ein gesteigertes Spielerlebnis vor.



Multi-Monitoring (3 Full-HD-Bildschirme)
Wird der virtuelle Weltraum mit drei Bildschirmen dargestellt, wirkt er viel realistischer. Die Multimonitoring-Technik beherrschen mittlerweile fast alle AMD- und Nvidia-Grafikkarten und stellen dem entsprechend ausreichend DVI-, HDMI- oder Display-Port-Anschlüsse bereit. Wer sich *Elite: Dangerous* mit drei Monitoren und einer Gesamtauflösung von 5.760 x 1.080 (3 x 1.080p) gönnen will, benötigt auf jeden Fall ein leistungsstarkes Modell mit mindestens(!) 3 Gigabyte VRAM – je mehr, je besser. Wir empfehlen eine GTX 970/980 oder Radeon R9 290X oder auch ein SLI-/Crossfire-System.



Oculus Rift Developing Kit 2
Die VR-Brille Oculus Rift, die mit *Elite: Dangerous* kompatibel ist, vermittelt eine 3D-Erfahrung und steigert so das Abtauchen in die Spielwelt. Die neuste Version der per Crowdfunding finanzierten Hardware, das DK 2, besitzt ein Samsung OLED-Panel, das mit 75 Hz betrieben wird. Die Auflösung liegt mittlerweile bei 1.920 x 1.080 Pixeln, somit stehen pro Auge nun 960 x 1.080 Pixel zur Verfügung. Verzichtet ihr bei *Elite: Dangerous* auf die Multisampling Kantenglättung, garantiert ein 3D-Beschleiniger der oberen Mittelklasse wie die GTX 970 oder Radeon R9 290 ein flüssiges Spielerlebnis.



Ultra-HD-Monitor (3.840 x 2.160 Bildpunkte)
Monitore mit einer Ultra-HD-Auflösung werden dank fallender Preise auch bei Spielern immer beliebter. Ein Modell wie der Samsung U28D590D im Bild ist schon für 430 Euro zu haben. Da *Elite: Dangerous* die UHD-Auflösung unterstützt, wirkt das Bild damit nicht nur wesentlich ruhiger, sondern auch detailreicher. Hier ist allerdings auch die Grafikkarte gefragt, denn sie muss im Vergleich zur Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080) die doppelte Anzahl an Pixeln berechnen und auch im Videospeicher zwischenlagern. Eine GTX 970 oder R9 290, die beide über 4 GB VRAM verfügen, sollten diese Aufgabe stemmen.

VÖLLIG LOSGELÖST … MIT PASSENDEM EQUIPMENT EIN BESONDERES ERLEBNIS

VR-Technologie, IR-Tracking und Multi-Monitor-Einsatz können den Spielspaß von Sternenpiloten bei *Elite: Dangerous* in die nächste Dimension katapultieren. Billig ist das Ganze jedoch nicht, trotzdem zeigen wir euch anhand zweier Beispiele, wie ihr die Weltraumsimulation erleben könnt.

Eine der kurz vor Release vorgestellten, teuersten Cockpits der Marke Eigenbau verwirklichte sich der deutsche *Elite: Dangerous*-Fan Markus Boesen. Eingesetzte Beamer, Highend-Grafikkarten im SLI-Betrieb, Touchpads, HOTAS-System und die übrige Hardware verschlangen über 4.000 Euro.



Die Cockpit-Anlage von Markus Boesen nutzt drei Beamer, die *Elite: Dangerous* mit einer Auflösung von 5.760 x 1.080 Pixeln darstellen. Dafür kommen zwei Radeon R9 290 Tri-X OC-Karten zum Einsatz.

Weitere Highlights des selbst gebauten Cockpits stellen drei Tablets für Touch-Eingaben dar. Auch die Möglichkeit, per Sprachausgabe Befehle zu erteilen, hat Bastler Boesen mithilfe der Software Voice Attack ins Cockpit integriert.

Mit einem angeschlossenen Oculus Rift plus HOTAS-System bekommt ihr in *Elite: Dangerous* das schon fast erschreckend reale Gefühl, im Cockpit eures Sternenschiffs zu sitzen und durchs All zu düsen. Für den Vortest konnten wir dazu auf ein Development Kit 2 der VR-Brille zugreifen.



Mit VR-Brille erreichten wir beim Spielen durchweg knapp 40 FPS. Mit aktiviertem Supersampling ging die Performance aber schnell in die Knie. Ohne Supersampling ließen sich Menüs und Texte schlecht lesen.

Mit einem HOTAS-System von Saitek lässt sich *Elite: Dangerous* komplett ohne Tastatureingaben spielen, was den Simulationsfaktor deutlich nach oben schraubt. Im Spiel gibt es dazu passen Pre-Sets, die ganz gut funktionieren.

Die Weltraumkämpfe sind als gemächlich zu bezeichnen, was zum übrigen, eher langsamen Gameplay passt. Rasante Dogfights in groß angelegten Schlachten, wie sie der zuletzt veröffentlichte, offizielle Launch-Trailer zeigt, bekamen wir bislang nicht zu Gesicht. Vielmehr umkreisen sich gegnerische Schiffe meist und man versucht in aller Ruhe, sich in eine günstige Schussposition zu bringen. Gegnerische Piloten sind in Ränge unterteilt, hier zeigten sich auch deutlich erkennbare Unterschiede beim KI-Verhalten. Harmlos eingestufte Gegner stellen quasi nur besseres Kanonenfutter dar, während Expertengegner hingegen allerlei Flugmanöver praktizieren. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad der Gegner müsst ihr zwar schon einiges mehr an Fluggeschick aufbieten, doch ist das nicht mit dem Anspruch einer Hardcore-Flugsimulation zu vergleichen. Erst recht nicht, wenn man mit zunehmendem Credit-Polster sein Raumschiff mit immer besserem Equipment ausstatten kann, was die Kämpfe insgesamt erleichtert.

Wer Piraterie, Schmuggel oder auch Weltraumerkundung zur Beschaffung interstellarer Daten betreiben möchte, kann dies tun. Doch was dafür nötig ist und wie man dabei vorgehen muss, das müsst ihr selber herausfinden, Tutorials für solche Aktivitäten gibt es nicht. So sieht man sich als aufstrebender Weltraumpilot immer wieder vielen Fragen gegenüber: Wie nutzt man die verschiedenen Scanner? Was hat es mit dem „stillen Flug“ auf sich? Wo gibt es Schwarzmärkte für illegale Waren? *Elite: Dangerous* fühlt sich daher oft sperrig an und lässt sich nur zäh verstehen und meistern.

Blick zu den Sternen

Trotz all seiner Ecken und Kanten bietet *Elite: Dangerous* in vielen Punkten genau das, was das intensive und offene Gameplay der Vorgänger ausgemacht hat. Aber ein gepolishtes oder gar leicht zu konsumierendes Produkt ist es definitiv nicht geworden. Nur wer bereit ist, viel Einarbeitungszeit zu investieren, erlebt ein Universum, in dem man eine große Freiheit mit zahlreichen Facetten erlebt. ❑

FAKTEN

GENRE:
Weltraumsimulation
ENTWICKLER:
Frontier Developments
PUBLISHER:
Frontier Developments
TERMIN:
16. Dezember 2014

- Riesiges Spieluniversum
- Verschiedene Spielweisen möglich (Händler, Pirat, Schmuggler etc.)
- Klasse Fluggefühl mit schicker Optik und hervorragendem Sound
- Solo-Modus benötigt permanente Online-Verbindung
- 15 steuerbare Schiffe zu Release
- Dynamisches Wirtschaftssystem

„Klassisches PC-Spielerlebnis in modernem Technik-Gewand.“

Stefan Weiß

WAS HABEN WIR GESPIELT? Für den Vortest stand uns die Vorabversion zur Verfügung. Diese haben wir bis zum Update Gamma 2.07 ausführlich im Solo-Modus gespielt und uns dabei vorwiegend als Händler und Kopfgeldjäger betätigt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ⊞ Die Grundzutaten im Spiel entsprechen in vielen Punkten der Klassiker-Vorlage, die viele Spieler faszinierte.
- ⊞ Wer über das passende Steuerungsequipment verfügt, darf sich auf ein großartiges Fluggefühl im Weltraum einstellen.
- ⊞ Die Story-Events sorgen hoffentlich für Abwechslung.
- ⊟ Die hohe Einstiegshürde könnte vor allem junge Genre-Einsteiger eher abschrecken denn motivieren.
- ⊟ Die auf Dauer repetitiven Abläufe ohne nennenswerte Highlights könnten für monotone Routine sorgen.
- ⊟ Das Spielziel beschränkt sich darauf, Credits für bessere Ausrüstung zu verdienen und den Rang Elite zu erreichen.

WERTUNGSTENDENZ 0  100

Bei meinen ersten Geh-, oder besser gesagt Flugversuchen, wollte mir so rein gar nichts gelingen. Manuell zu starten und zu landen, mit deaktivierter Rotationshilfe und schlecht konfigurierter Maus-Tastatur-Steuerung? Es war ein trauriges Schauspiel. „Nur nicht aufgeben“, lautete meine Devise, „das Cockpitfeeling ist zu schön, um hier gleich die Flinte ins Korn zu werfen.“ Mit dieser Einstellung muss man im Prinzip an alle Facetten des Spiels herangehen, um nach und nach zu verstehen, wie der interstellare Handel funktioniert, worauf es beim Scannen von Zielen ankommt, wie man den Super-Cruise-Modus richtig nutzt und vieles, vieles mehr. *Elite: Dangerous* macht es seinen potenziellen Piloten alles andere als leicht, doch das mit entschlossenem Bewusstsein der Entwickler, eben kein weichgespültes Popcorn-Kino-Casual-Game abzuliefern.



Die hektische Action gerät im Vier-Spieler-Modus zwar unübersichtlich, sieht aber auch klasse aus.

Lara Croft and the Temple of Osiris

Vier sind zwei zu viel: Die neue Lara bohrt den Koop-Modus (zu) kräftig auf. **Von:** Felix Schütz

Um Seth zu besiegen, müssen unsere Helden mehrere verlorene Teile einer Osiris-Statue sammeln.

Man hatte es kaum für möglich gehalten: Ohne ein zugstarkes „Tomb Raider“ im Titel veröffentlichte Crystal Dynamics vor vier Jahren einen Spin-off rund um Lara Croft – und landete einen Überraschungshit! *Guardian of Light* überzeugte mit ungewohnter Iso-Ansicht, flotter Action und einem fröhlichen Koop-Modus für zwei Spieler, alles verschnürt zu einem günstigen Gesamtpaket. Die Spieler dankten es mit guten Verkaufszahlen, doch eine Fortsetzung stand trotzdem nicht in Aussicht – Square Enix wollte sich lieber auf den düsteren Reboot *Tomb Raider* (2013) konzentrieren. Als mit *Lara Croft and the Temple of Osiris* schließlich doch noch ein zweiter Serienableger angekündigt wurde, staunten die Fans nicht schlecht – damit hatte im Juni 2014 wohl kaum noch jemand gerechnet!

Das alte Grabräuberproblem

Das Aztekenszenario von *Guardian of Light* hat ausgedient: Im neuen Teil treibt sich Lara mit dem Abenteurer Carter Bell in Ägypten herum, wo sie versehentlich den finsteren Gott Seth zum Leben erwecken. Nun gilt es natürlich, den bösen Buben ins Wüstengrab zurückzuschicken – mit Unterstützung der Götter Isis und Horus. Gemeinsam ballern sich die vier durch verschiedenste Tempel und Gräber, lösen Rätsel, meistern Geschicklichkeitseinlagen und geben unentwegt haarsträubend trashige Sprüche von sich. Angesichts der öden deutschen Sprachausabe ist es immerhin ein Trost, dass an ihr ohnehin keine spannende Handlung verloren geht: Der hauchdünne Plot mit seinen einfältigen Dialogen ist ähnlich nebensächlich wie im Vorgänger *Guardian of Light*.

Vier gewinnt im Koop

Entweder legen wir alleine mit Frau Croft los oder aber wir bestreiten das Spiel in einem kräftig aufgestockten Koop-Modus: Durfte man sich früher nur mit einem Begleiter zusammentun, sind diesmal sogar Dreier- und Viererteams möglich! Mitspieler können wir online finden, allerdings hatten wir hier mit häufigen Verbindungsabbrüchen zu kämpfen. Die einfachere und spaßigere Lösung: Wir versammeln einfach ein paar Freunde vor dem Bildschirm, denn auch der lokale Koop unterstützt bis zu vier Spieler gleichzeitig. Dazu lassen sich einfach mehrere Gamepads an einem PC anstöpseln, idealerweise das Xbox-360-Pad – mit dem funktioniert es tadellos.

Vier Charaktere, zwei Spielweisen

Zwar gibt es vier Helden, doch die verteilen sich nur auf zwei „Klassen“ – die Archäologen und die Ägypter. Zu Ersteren zählen Lara und Carter, sie verwenden Wurfhaken mit Seilen, um andere Spieler zu sich heraufzuziehen oder Brücken zu improvisieren. Die Ägypter Isis und Horus verfügen dafür über magische Stäbe, mit denen sie Strahlen verschießen und bestimmte Objekte zerstören können, außerdem lassen sich damit türkis schimmernde Objekte in der Spielwelt beeinflussen. Mit einem Stab heben wir beispielsweise Plattformen in der Umgebung oder verlangsamen den Zeitzünder bestimmter Bombentypen.

Die Ägypter Horus und Isis tragen magische Stäbe und können leuchtende Objekte in den Levels beeinflussen. Spielt man im Solo-Modus, trägt Lara den Stab zusätzlich in ihrem Inventar.

Ringe und Amulette verleihen den Helden spezielle Boni, etwa einen Streuschuss oder Resistenzen. Weil die meisten dieser Vorteile aber viel zu unauffällig daherkommen, wird das „Loot-System" nie so richtig motivierend.

Ein klassisches Rätsel: An Spiegeln lenken wir den Energiestrahl aus Horus' magischem Stab um.

Am besten zu zweit

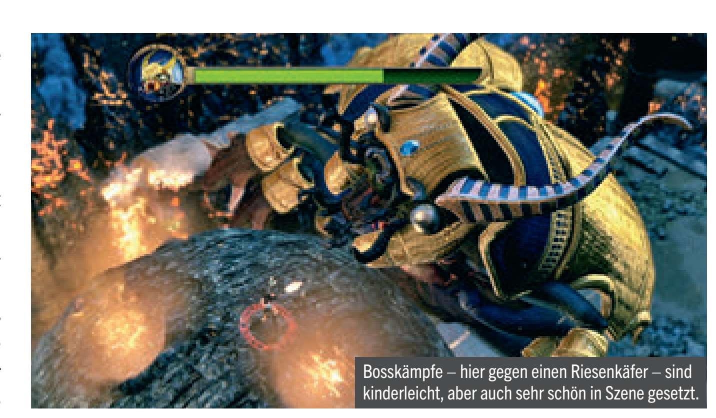
Im Solo-Modus sind wir auf Lara als Spielfigur festgelegt, sie trägt den magischen Stab dann einfach bei sich, um die Rätsel im Alleingang zu lösen. Sind wir aber mit zwei oder mehr Spielern unterwegs, bekommen wir leicht angepasste Puzzles vorgesetzt, die sich nur in der Gruppe knacken lassen. Das sorgt nicht nur für Wiederspielwert, sondern macht auch schlichtweg mehr Spaß: Besonders im Zweierteam kommen die fairen, kleinen Knobeleien und Sprungpassagen voll zur Geltung. Ab drei Spielern wird das Geschehen schon recht unübersichtlich und zu viert ist koordiniertes Vorgehen kaum noch möglich. Bei uns im Büro entstanden da herrlich chaotische Szenen, als vier wild plappernde Redakteure verzweifelt versuchten, gemeinsam ein Schalterrätsel zu lösen: Während ein planloser Kollege fortlaufend den falschen Hebel umlegte, der andere vor lauter Aufregung in den Abgrund sprang und der dritte lautstark um Gehör bat, war Tester Schütz der Verzweiflung nahe – selten wollte er seinen Kollegen so gerne eine feuern wie an diesem Tag. Daraus lernen wir: Wer sich gut abspricht und die Sache nicht allzu zu ernst nimmt, wird im Vier-Spieler-Koop einen Mordsspaß haben. Wer aber zügig weiterkommen und nicht ständig auf andere warten will, der sucht sich besser einen einzelnen, vertrauenswürdigen Mitspieler – das Spiel funktioniert zu zweit einfach am besten.

Viel Altes, wenig Neues

Der namensgebende Tempel von Osiris steht im Zentrum der Ereignisse, von hier aus steuert man verschiedene, schön designte Tempel und Ruinen an: Lara und ihr Team hüpfen und klettern auf gewaltige Zahnräder, kraxeln über Feuerbecken und Stachelgruben, tauchen durch Krokodilverseuchte Wassertempel oder heizen einem gigantischen Mistkäfer ein, während sie auf seiner riesigen Dungkugel balancieren. Die unterschiedlichen Levels sind über eine neue „Oberwelt" verbunden, ein kleines, offenes Areal, in dem wir zum Teil selbst entscheiden, welche Zone wir als Nächstes ansteuern. Nach einigen Spielstunden dürfen wir außerdem die Tageszeiten verändern und zwischen drei Wetterzuständen wählen. Bei Schnee und Eis gefriert beispielsweise ein Fluss, wodurch sich ein zuvor unerreichbarer Bereich erkunden lässt. Auf den ersten Blick ein spannendes Konzept, das letztendlich aber kaum Spieltiefe bietet – bis zum Abspann haben wir das Wetter- und Tageszeitenfeature kaum genutzt. Die übrigen Puzzles setzen auf bewährte Mechaniken und machen durchweg Spaß, bieten aber kaum frische Ideen. Mit dem neuen magischen Stab lassen wir Lichtstrahlen an Spiegeln reflektieren, außerdem kann Lara Fackeln und Gasquellen anzünden – das waren bereits die wesentlichen Neuerungen. Hier hätten die Entwickler ruhig etwas kreativer werden dürfen.

Unkomplizierte Action

Auch das kennen wir aus *Guardian of Light*: Zwischen Rätseln und Geschicklichkeitspassagen wird kräftig geballert. Regelmäßig finden wir Pistolen, Gewehre und MGs, dazu Granat-, Raketen- und Flammenwerfer in diversen Qualitätsstufen. Gefeuert wird wie in einem Twin-Stick-Shooter, die WASD-Tasten bewegen unsere Helden, gezielt wird bequem mit der Maus. Hinzu kommt die Möglichkeit, mit schnellen Ausweichrollen zwischen Gegnern hinwegzuhuschen und Bomben zu legen. Das spielt sich ähnlich flott wie im Vorgänger, allerdings zoomt die Kamera häufig zu weit heraus und tut sich schwer dabei, alle vier Spieler im Blickfeld zu behalten – Kämpfe geraten dadurch unübersichtlich und einige Sprungabschnitte unnötig knifflig. Ebenfalls schade: Die Waffen sind größtenteils bekannt und die Gegnertypen wiederholen sich schnell, dadurch verlieren die Ballereien auf Dauer etwas an Reiz. Daran ändern auch die schön inszenierten Bosskämpfe wenig, denn die Brocken lassen sich mit simplen



Bosskämpfe – hier gegen einen Riesenkäfer – sind kinderleicht, aber auch sehr schön in Szene gesetzt.


Wie in *Guardian of Light* spannen die Archäologen Seile, auf denen Teammitglieder balancieren können.

Taktiken und ein paar gut platzierten Treffern kinderleicht besiegen.

Schmucksammler und Punktejäger

Neu hinzugekommen sind die Ringe und Amulette: Diese Klunker verleihen unseren Helden verschiedene Boni, etwa Lebenspunkte-Regeneration oder einen praktischen Fächerschuss. Neuen Schmuck erhalten wir in erster Linie, indem wir Edelsteine in den Levels sammeln, um damit verschlossene Schatztruhen zu öffnen. Da die Boni der Schmuckstücke aber recht unauffällig sind, geraten sie schnell in Vergessenheit.

Wie gewohnt gibt es für jeden Level mehrere Bonusziele, etwa einen Kampf unbeschadet zu überstehen oder den Abschnitt binnen weniger Minuten abzuschließen. Wer diese (teils sauschweren) Herausforderungen meistert, erhält dafür zusätzliche Waffen, Schmuck und Statusboni – das ist nicht nur motivierend für Punktejäger, sondern steigert auch die Spielzeit. Normalspieler dürften in sieben bis acht Stunden durch sein, doch wer auch Bonusziele schaffen und zusätzliche Schätze abräumen will, ist länger beschäftigt.

So schick wie der Vorgänger

Sieht man von dem unsauberen Online-Modus und der manchmal zu weit herausgezoomten Kamera einmal ab, hinterlässt das Spiel einen technisch runden Eindruck. Selbst bei vier Spielern und vielen Gegnern bleibt die chaotische Action stets flüssig und schick. Optisch ist *Temple of Osiris* kaum von seinem Vorgänger zu unterscheiden, was aber keine Kritik ist, im Gegenteil: Die isometrische 3D-Grafik überzeugt wieder mit wunderschön ausgeleuchteten, stimmungsvoll texturierten Tempelumgebungen, sauberen Animationen und sehr hübschen Effekten während der Kämpfe.

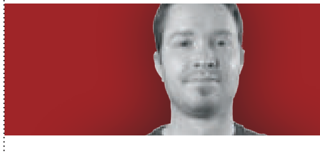
Preis und Editionen

Lara Croft and the Temple of Osiris ist für 20 Euro als Download über Steam erhältlich – ein absolut fairer Preis. Wer 10 Euro mehr berappt, bekommt auch einen Season Pass dazu, der das Spiel in Zukunft mit nicht näher genannten DLCs erweitern wird. Die PC-Fassung ist außerdem als Gold Edition im Einzelhandel verfügbar. Diese Disc-Version kostet 35 Euro und umfasst das Hauptspiel plus Season Pass sowie ein Artbook, eine Lara-Figur und eine Karte der Oberwelt. ❑


Der Mix aus Action, Geschicklichkeit und Rätseln funktioniert gut, bietet aber zu wenig Neues.

MEINE MEINUNG |

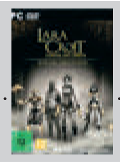
Felix Schütz



„Spaßiges Sequel, dem der Reiz des Neuen fehlt."

Wer nach dem wunderbaren *Guardian of Light* noch Lust auf mehr hat und von einem Nachfolger ohnehin nichts dramatisch Neues erwartet, dem sei *Temple of Osiris* ans Herz gelegt: Crystal Dynamics liefert gewohnt gutes Gameplay, schön designte Level und clevere Koop-Rätsel – diesmal sogar für vier Spieler. Ich persönlich habe dafür zwar keine Geduld (mir ist der Zweispielermodus viel lieber!), doch für eine ausgelassene Runde mit Freunden taugt der neue Vierspieler-Koop allemal. Und sei es nur, um sich an dem herrlichen Chaos zu erfreuen! Alles in allem kommt *Temple of Osiris* zwar nicht an seinen Vorgänger ran, am Ende hat's mir aber trotzdem viel Spaß gemacht.

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS



Ca. € 20,-
8. Dezember 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Crystal Dynamics
Publisher: Square Enix
Sprache: Multilingual, u.a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Flüssige, effektreiche Action, schöne Lichteffekte und fein texturierte, abwechslungsreiche Levels
Sound: Hochwertiger, sehr atmosphärischer Soundtrack, aber leider auch unmotivierte deutsche Sprecher.
Steuerung: Grundsätzlich gut per Maus und Tastatur, nur manche Sprünge geraten etwas umständlich. Die Kamera zoomt hin und wieder zu weit heraus, das erschwert die Übersicht.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: *Temple of Osiris* lässt sich alleine oder im Koop durchspielen.
Zahl der Spieler: Bis zu 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows Vista / 7 / 8 , Dual Core CPU mit 2.0 GHz, 4 GB RAM, Radeon HD 6000 oder NVidia GeForce 500

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Zwar wird von früh bis spät geballert, allerdings kommen nur Monster, Dämonen und Untote ins Fadenkreuz. Kein Blut, kein Splatter.

DIE TEST-ABRECHNUNG

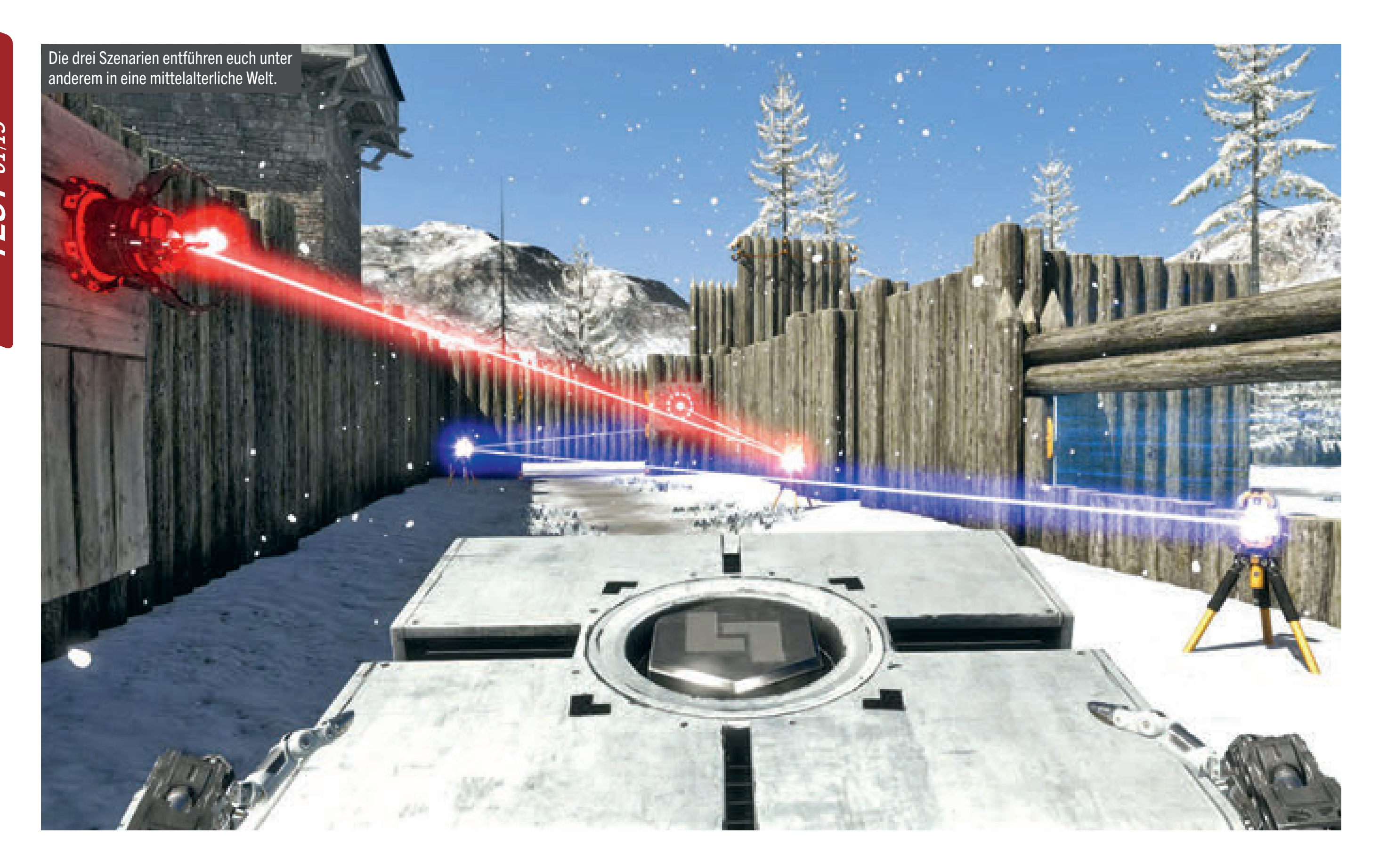
Testversion: 1.0 build 238.1_32
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00
Wir spielten alle Levels mal alleine, mal im Koop (2 bis 4) durch. Außer Verbindungsabbrüchen bei der Online-Spielersuche gab's keine Fehler.

PRO UND CONTRA

- + Koop für bis zu vier Spieler
- + Bewährter Mix aus Action, Rätseln und Geschicklichkeit
- + Fair designte Puzzles
- + Abwechslungsreiche Dungeons
- + Sehr schöne, schnelle Grafik
- + Gute Maus-Tastatur-Steuerung
- + Viele, optionale Herausforderungen
- + Fairer Umfang für den Preis
- − Kaum neue Ideen
- − Kamera zoomt oft zu weit heraus
- − Action wird auf Dauer eintönig
- − Viele alte Waffen, wenig Gegner
- − Bei vier Spielern unübersichtlich
- − Loot-System motiviert nicht
- − Dünne, arg trashige Story
- − Durchwachsene Sprachausgabe
- − Verbindungsfehler im Online-Spiel

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**


Die drei Szenarien entführen euch unter anderem in eine mittelalterliche Welt.

The Talos Principle

Von: Peter Bathge

„Gott spricht zu mir! Er will, dass ich Puzzles löse ...“

Bislang waren die Kroaten von Croteam ja hauptsächlich für ihre Fachkenntnisse beim Vernichten von Gehirnzellen bekannt: Ihre Ego-Shooter-Reihe *Serious Sam* war ebenso witzig wie strohdumm. Ihr neuestes Projekt bringt eure grauen Zellen dagegen so richtig auf Trab: Mit logisch designten Puzzles und der Debatte über existenzielle Fragen des Lebens gehört *The Talos Principle* zu den cleversten Spielen des Jahres, ohne dabei prätentiös zu wirken.

Was bedeutet Leben?

Aus der Ego-Perspektive erforscht ihr in der Rolle eines Androiden die Ruinen der Menschheitsgeschichte. Auf eurer Reise begleiten euch – kein Witz! – die Stimme Gottes sowie eine KI-Persönlichkeit, mit der ihr an Computer-Terminals in Multiple-Choice-Manier über den Sinn des Lebens diskutiert und Thesen austauscht. Das geschieht jedoch ausschließlich in Textform. Wer sich dafür begeistert, die Hintergründe der geheimnisumwitterten Geschichte von *The Talos Principle* aufzudecken, der darf in unzähligen Textbotschaften herumschnüffeln sowie Audio-Tagebüchern lauschen, um nach und nach die Details einer vergangenen Katastrophe zusammenzusetzen. Der Plot besitzt eine spannende Ausgangssituation und wartet mit einigen überraschenden Enthüllungen auf. Letztlich erwarten euch sogar zwei unterschiedliche Endsequenzen.

Solltet ihr keine Lust auf die faszinierende, aber zugegebenermaßen reichlich trockene Detektivarbeit haben, konzentriert ihr euch einfach auf den Puzzle-Kern des Spiels. Die philosophisch angehauchte Story lässt sich nämlich auch komplett ausblenden, indem ihr schnurstracks an allen Terminals vorbeimarschiert. Die fordernden Kopfnüsse der zehn bis zwanzig Stunden langen Einzelspieler-Kampagne unterhalten auch so.

Koop spielen – mit sich selbst

Spielerisch orientiert sich *The Talos Principle* wenig überraschend am Klassenbesten *Portal 2*, geht aber im Detail andere Wege. So gibt euch das Spiel nur grob vor, in welcher Reihenfolge die Rätsel zu lösen sind. Hängt ihr mal fest, was aufgrund des zuweilen sprunghaft ansteigenden Schwierigkeitsgrads öfters vorkommt, könnt ihr mittels Teleporter einfach in eine andere Hub-Welt wechseln. Die einzelnen Puzzle-Räume sind generell voneinander getrennt, jedoch nach oben offen. Das erlaubt es einem etwa, Laserstrahlen umzuleiten, um versteckte, besonders schwer zu erlangende Sterne zu ergattern. *The Talos Principle* ist voll von solchen optionalen Secrets; wer alle aufstöbert, ist gut doppelt so lang wie normal mit dem Spiel beschäftigt.

Für jede absolvierte Denksportaufgabe erhaltet ihr einen farbigen Tetris-Stein. Die sogenannten Tetrominos benötigt ihr, um weitere Level-Bereiche und neue Gegenstände freizuschalten, deren Handhabung das Spiel vorbildlich in mehreren Schritten erklärt. Neben den erwähnten Lasern, die ihr über Prismen wie gewünscht dirigiert, öffnet ihr Energiebarrieren

Gesammelte Tetrominos setzt ihr zusammen, um weitere Teleporter zu aktivieren.

Der blaue Android ist eine Kopie der Spielfigur und wiederholt den zuvor aufgezeichneten Bewegungsablauf.

Die Laserstrahlen lassen sich ganz einfach mit wenigen Klicks verbinden, die Steuerung ist präzise.

mit Störsendern, katapultiert Kisten per Ventilatoren in die Luft oder zeichnet eine Kopie eures Alter Egos auf. Anschließend könnt ihr in einer Art Solo-Koop-Modus mit eurem virtuellen Klon gleichzeitig Aktionen ausführen. Das ist durchgehend herausfordernd, unterhaltsam und immer nachvollziehbar. Fies, aber genial: Stellenweise legt Croteam sogar wissentlich falsche Fährten mittels vermeintlich komplizierter Aufbauten aus, wodurch man den Wald vor lauter Bäumen nicht sieht.

Die Kreativität der Leveldesigner erstreckt sich aber leider nicht auf das Drumherum, denn die Schauplätze wirken austauschbar. Zudem nervt das Speichersystem, das nur einen Spielstand erlaubt und innerhalb eines Rätsels keine Checkpoints zulässt. Wenn automatische Geschütztürme und zielsuchende Minen der Spielfigur den Garaus machen, müsst ihr stets von vorne anfangen. Das stört besonders gegen Ende, wenn die immer komplexeren Puzzles minutenlange Laufarbeit erfordern. Immerhin sind die Ladezeiten erfreulich kurz.

Davon unabhängig: Die Suche nach der richtigen Lösung und das begeistert-erschöpfte Jauchzen nach minutenlangem Experimentieren sind für Puzzle-Fans eine herausragende Motivation zum Weiterspielen. Die Aufgaben sind mannigfaltig und die Entwickler mischen die wenigen Handwerkszeuge auf immer neue Art und Weise, um einzigartige Herausforderungen zu erschaffen. Im Vergleich mit der *Portal*-Serie fehlt zwar die vielbesungene Persönlichkeit, die Valves furiose Trips durch GlaDOS' Wissenschaftskomplex so unvergesslich gemacht hat. Doch als nächstbeste Alternative sticht *The Talos Principle* Konkurrenten wie *Antichamber*, *Qube* oder *Quantum Conundrum* locker aus. Wer ein Faible für etwas schwerere Kost hat (sowohl in Sachen Schwierigkeitsgrad als auch Plot), der wird mit Croteams unverhofftem Rätselausflug viel Spaß haben. ❑

MEINE MEINUNG |

Peter Bathge



„Die Lehre vom Knobeln“

Ich liebe es, meinen Denkapparat mit Spielen à la *Portal* zu fordern. *The Talos Principle* von den sonst eher grob veranlagten *Serious Sam*-Machern gibt mir dazu reichlich Gelegenheit. Die Rätsel sind klasse gestaltet und begeistern immer wieder aufs Neue. Den Ansatz der Handlung finde ich ungemein spannend, aber die Präsentation mittels etlicher Texte nimmt viel von der Faszination. Man muss schon ein Faible für die Thematik haben, um das Ganze entsprechend genießen zu können. Nach dem Lösen der fiesen Puzzles war ich gedanklich jedenfalls viel zu erschöpft, um mich auch noch mit theoretischen Problemen der Existenz einer künstlichen Intelligenz zu befassen. Selbst mein Hirn braucht ab und zu mal eine Pause!

THE TALOS PRINCIPLE



Ca. € 40,-
11. Dezember 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Puzzlespiel
Entwickler: Croteam
Publisher: Devolver Digital
Sprache: Deutsch, Englisch, weitere
Kopierschutz: Das Spiel muss bei einmaliger Internetverbindung mit einem Steam-Konto verknüpft werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Trotz weitläufiger Levels sehr flüssig. Knackscharfe Texturen, zuweilen aber etwas trist
Sound: Unauffällige Musik, minimalistische Sprachausgabe
Steuerung: Frei konfigurierbar. Komfortabel bei Sprüngen und dem Verbinden von Laserstrahlen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Zweikern-CPU mit 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8600/ Radeon HD 3600
Empfehlenswert: Vierkern-CPU mit 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce 480 GTX/ Radeon HD 5870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Gewalt gibt es keine, aber das gehobene Niveau der Story und die Komplexität der Puzzles dürfte nichts für die ganz Kleinen sein.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00
Beim Durchspielen stürzte das Spiel einmal ab, ansonsten lief es einwandfrei. Wer alle Sterne sammeln will, kann locker 20 Stunden einplanen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ausnehmend clevere Denksportaufgaben
- ➕ Spaßiger „Aha“-Effekt
- ➕ Wechselnde Aufgaben
- ➕ Unterhaltsame, weil mysteriöse Handlung
- ➕ Große, frei begehbare Umgebungen
- ➕ Viele optionale Geheimnisse
- ➕ Stattlicher Umfang
- ➕ Interessante Thematik
- ➕ Regt zum Nachdenken an
- ➖ Abseits der Kopfnüsse uninspiriertes Leveldesign
- ➖ Manche Rätsel erfordern viel störende Laufarbeit
- ➖ Zuweilen hügelige Lernkurve
- ➖ Story wird fast nur in Textfenstern erzählt
- ➖ Keine Speicherpunkte innerhalb eines Rätselraums
- ➖ Im Vergleich mit ähnlichen Puzzle-Spielen sehr teuer

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**

Lord Ethan (Mitte) ist eine der drei spielbaren Figuren. Sein Werdegang dürfte Serienfans bekannt vorkommen.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Game of Thrones: Iron from Ice

Von: Peter Bathge

Zum Glück hat Telltale noch fünf Episoden Zeit, um Normalform zu erreichen.

▼ Die Gastauftritte bekannter Serien-Schauspieler wie Peter Dinklage als Tyrion Lannister wirken lustlos und aufgesetzt.

Telltale Games spielt ein riskantes Spiel: Zulasten von Gameplay, Rätseln und Komplexität setzt das Studio seit Jahren ausschließlich auf einzigartige Charaktere und spannend erzählte Geschichten, um Spieler zu unterhalten. Was passiert, wenn die *The Walking Dead*-Macher in ihren zwei Kerndisziplinen versagen, zeigt die PC-Umsetzung zur TV-Serie *Game of Thrones*: Die erste Episode *Iron from Ice* verliert sich in belanglosem Gefasel und käut lediglich Bekanntes wieder, ohne der Fantasy-Welt Westeros neue Aspekte abzugewinnen.

Starke Forresters?

In *Iron from Ice* steuert ihr abwechselnd drei Helden, einer dröger als der andere. Als Angehörige des Hauses Forrester müsst ihr dessen Ländereien nach den Ereignissen des Finales der dritten TV-Staffel gegen Feinde wie den Psychopathen Ramsay Bolton verteidigen. Das sagt euch alles nichts? Dann ist *Iron from Ice* ohnehin nichts für euch, denn das Spiel setzt voraus, dass ihr die ersten drei Staffeln geschaut oder die zugrunde liegenden Bücher gelesen habt. Die Krux an der Sache: Wer mit der Vorlage vertraut ist, kommt nicht umhin, ständig Vergleiche zwischen Haus Forrester und Haus Stark zu ziehen. Tatsächlich könnten die Helden genauso gut Sansa, Robb und Jon heißen, derart offensichtlich sind die Parallelen zu den aus der Serie bekannten Protagonisten. Auch die



Den allgegenwärtigen Gesprächen fehlt der Telltale-übliche Witz; vieles wird ewig in die Länge gezogen.



Quick-Time-Events sind deutlich seltener als in *Tales from the Borderlands*, meist wird geschwafelt.

Handlung folgt einem ausgetretenen Pfad. Einzelne Szenen wurden fast 1:1 übernommen, nur die Namen haben sich geändert. Das wirkt zutiefst einfallslos; Überraschungen gibt es so logischerweise kaum. Lediglich das Ende ist konsequent und eindrucksvoll, entschädigt aber nur unzureichend für die für Telltale-Verhältnisse ungewohnt schwache Charakterzeichnung.

Zwei Stunden lang führt ihr unnötig ausgewalzte Dialoge ohne jede Dynamik. Vieles davon ist unerheblich und bringt die vorhersehbare Geschichte kaum weiter. Häufige Entscheidungsmomente laufen ins Leere, da es letztlich nur einen Pfad durch das Abenteuer gibt. Ob ihr nun einem Dieb drei Finger abhackt oder Milde walten lasst, ist genauso zweitrangig wie die Wahl zwischen einem diplomatischen oder aggressiven Verhalten gegenüber dem Lehnsherrn eurer Spielfigur.

Bekannte Schauplätze

Einen Erfolg kann *Iron from Ice* dann aber doch für sich verbuchen: Das düstere Flair des *Game of Thrones*-Universums kommt prima rüber. Einige harsche Gewaltszenen passen zur Erbarmungslosigkeit der Vorlage, verfehlen aber ihren Effekt: Spieler, die mit *Game of Thrones* vertraut sind, haben auf der Mattscheibe bereits viel Schlimmeres gesehen und lassen sich so kaum schockieren.

Die gedeckten Farben des Spiels passen zum Szenario, verschleiern aber kaum die betagte Grafik-Engine. Anders als aktuell in *Tales from the Borderlands* fallen so die staksigen Bewegungen der Charaktere merklich auf. Zudem hat sich Telltale Games für einen bizarren optischen Filter entschieden, der die Ränder von Objekten unschön ausfransen lässt. Texturen wirken unscharf, wie mit Wasserfarben gemalt. In manchen Einstellungen lassen sich zudem auf den Gesichtern der Figuren die Pixel einzeln zählen. Damit rangiert *Iron from Ice* stilistisch hinter früheren Telltale-Produktionen wie *The Wolf Among Us*, deren technische Limitierungen durch eine ausdrucksstarke Comic-Handschrift wettgemacht wurden.

Der Eindruck einer laschen TV-Umsetzung nach Schema F wird durch das Schmalspur-Gameplay verstärkt, für das der Name Telltale Games mittlerweile steht. Neue Ansätze sucht ihr vergeblich: Abseits der unter Zeitdruck geführten Multiple-Choice-Dialoge absolviert ihr eine Handvoll Quick-Time-Events nach bekanntem Muster. Diese Actionsequenzen mit Schwert und Hackebeil wirken reichlich klobig. Das Mitfiebern fällt so schwer, zumal der Schwierigkeitsgrad stets in Bodennähe herumgurkt.

Hoffnung für die Zukunft

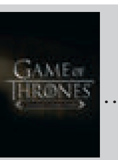
Trotz starker Lizenz und vieler Vorschusslorbeeren hat Telltale die erste Episode seines *Game of Thrones*-Adventures in den Sand gesetzt. In den nächsten Monaten sollen fünf weitere Folgen den bislang eher langweiligen Plot fortsetzen. Hoffentlich bleibt *Iron from Ice* ein Aussetzer in der ansonsten einwandfreien Historie des erfolgsverwöhnten Studios. ❑

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Die üblichen Telltale-Qualitäten halten beim Serienauftakt noch Winterschlaf."

Grundsätzlich ist es ja eine völlig richtige Entscheidung der Entwickler, eine neue Geschichte mit frischen Figuren im bekannten Universum zu erzählen. Was mir dabei aber nicht in den Kopf will, ist die Vehemenz, mit der sich Telltale an bekannte Schemata klammert, wohl in der Befürchtung, sich zu weit von der TV-Serie zu entfernen. Für mich als leidenschaftlichen *Game of Thrones*-Gucker und *A Song of Ice and Fire*-Leser ist eine solch billige Kopie der Stark-Handlung jedoch unattraktiv. Eine emotionale Bindung zu den Hauptcharakteren entstand für mich durch die vielen Sprünge nie und die langweiligen Dialoge haben so gar nichts mit dem gewichtigen, oftmals überraschend humorvollen Stil der Vorlage gemein. Da helfen auch keine Gastauftritte bekannter Schauspieler. Schon gar nicht, wenn die so gleichgültig klingen wie in *Iron from Ice*.

GAME OF THRONES: EPISODE 1 – IRON FROM ICE



Ca. € 28,- (für alle Folgen)
2. Dezember 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Spiel muss mit einem Online-Konto bei Steam oder auf der Telltale-Webseite verknüpft werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ödes Graubraun im unansehnlichen Aquarell-Look. Plump animierte Figuren und Gesichter
Sound: Die stimmungsvolle Musik erinnert an den Pomp der TV-Serie. Einige Sprecher klingen gelangweilt, besonders die Serienstars.
Steuerung: Keine freie Tastenbelegung, überempfindlicher Mauszeiger

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-CPU mit 2 GHz, 3 GB RAM, DX9-fähige Grafikkarte mit 512 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Anders als im Fernsehen gibt es keine nackte Haut zu sehen. Einige wenige gewalttätige Szenen unterstreichen die erwachsene Atmosphäre.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 02:05
Beim Durchspielen blieben wir von technischen Problemen verschont.

PRO UND CONTRA

- + Nimmt nachvollziehbar Bezug auf Ereignisse der Serie
- + Wechsel zwischen den drei Protagonisten wie in Buch und TV
- + Einige wenige interessante Nebenfiguren
- + Gut eingefangene Westeros-Atmosphäre
- + Führt an bekannte Schauplätze
- + Konsequentes Ende macht Hoffnung für die restlichen Folgen
- − Einfallslose Geschichte ohne eigene Ideen
- − Drei fade Hauptcharaktere
- − Viel zielloses Palaver
- − Dialoge ohne Witz und Biss
- − Schleppendes Erzähltempo
- − Spielerisch anspruchslos
- − Zu kurz, um mit den Helden warm zu werden
- − Entscheidungen haben vernachlässigbare Auswirkungen
- − Ohne Vorkenntnis der ersten drei TV-Staffeln ist man verloren
- − Hässlicher Grafik-Filter
- − Keine deutsche Übersetzung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **68**



Die schön umgesetzten Charaktere gleichen die detailarmen 3D-Umgebungen ein wenig aus.

Einheiten werden wie in einem Third-Person-Shooter gesteuert. Beim Anvisieren hat man alle Zeit der Welt.

Gegnerische Einheiten feuern auf uns, wenn wir in deren Reichweite kommen. Zum Glück steckt Welkins Panzer den Beschuss locker weg.

Valkyria Chronicles

Schöne Überraschung: Segas Anime-Taktik erobert nach 6 Jahren den PC.

Von: Felix Schütz

Bei erfahrenen Spielern dürften da die Alarmglocken schrillen: Nahezu unbemerkt hat Sega seinen sechs Jahre alten PS3-Klassiker *Valkyria Chronicles* für PC veröffentlicht. Solche Aktionen lassen oft auf lieblose Portierungen schließen, wie man sie etwa bei *Enslaved* oder dem öden *Final Fantasy XIII* serviert bekam. Doch zum Glück gibt's auch positive Ausnahmen: Die PC-Version von *Valkyria Chronicles* ist zwar nicht perfekt, aber locker gut genug, um das japanische Taktik-Spiel in vollen Zügen genießen zu können!

Als Europa im Chaos versank

Valkyria Chronicles zeichnet ein fiktives Kriegsszenario im Jahr 1935. Europa wird von zwei Supermächten dominiert, der Föderation und dem aggressiven Imperium. Im Streit um knappe Rohstoffe ist zwischen den beiden Parteien der Zweite Europäische Krieg entbrannt. Als die imperialen Truppen in dem neutralen kleinen Land Gallia einmarschieren, wird der junge Mann Welkin unfreiwillig in den Konflikt hineingezogen. Und so verlässt er seine Heimat, schließt sich der Miliz von Gallia an und steigt dort schnell zum Leutnant auf. So erhält er schließlich das Kommando über Squad 7, seine eigene Einheit. All diese Ereignisse schildert das Spiel in kurzen, voll vertonten Dialogszenen und Cutscenes, die man bequem über ein Menü in Buchform ansteuert.

Valkyria Chronicles handelt zwar von düsteren Kriegsereignissen, verpackt das Ganze aber in einen farbenfrohen, oft ausgelassenen japanischen Stil. Grausame Szenen gibt es nicht, selbst Erschießungen laufen unblutig ab und die Stimmung der Dialoge wechselt munter zwischen Ernst und Heiterkeit. Das ist auch völlig okay, zumal die Story schnell ins Fantasy-Fach abdriftet – ein Lehrstück über den realen Zweiten Weltkrieg will das Spiel ohnehin nicht sein.

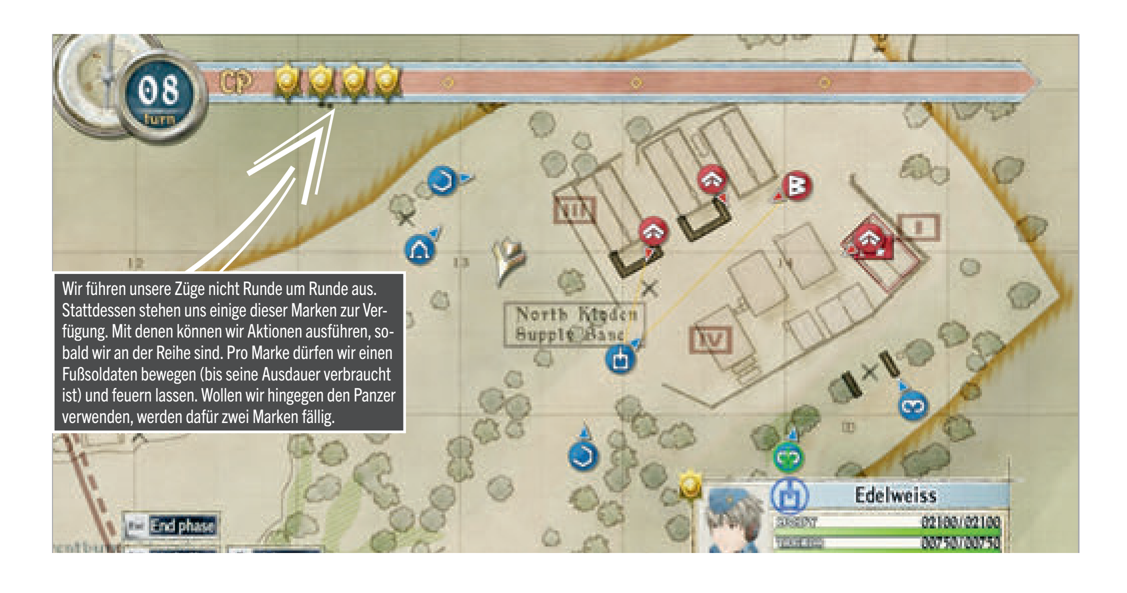
Ein gewisses Faible für japanischen Kitsch sollte man allerdings mitbringen: Trotz vieler ernster Momente wimmelt es auch von Szenen voll einfältigem Gekicher, mittelmäßiger Sprachausgabe und pathetischer Dialoge. Zudem sind gute Englisch-Kenntnisse nötig, denn auf eine deutsche Übersetzung wurde verzichtet. Beinharte Anime-Fans freuen sich dafür über die japanische Sprachversion, die ebenfalls enthalten ist.

Squad 7 im Einsatz

Neben der üppig präsentierten Story bilden die taktischen Missionen das Herzstück des Spiels. Feindliche Lager erobern, Stellungen verteidigen, Generäle ausschalten, Überraschungsangriffe durchführen – das und mehr muss Welkins Truppe möglichst unbeschadet bewältigen. Zunächst betrachtet man dazu das Einsatzgebiet auf einer Übersichtskarte. Blaue und rote Icons zeigen die Truppen und Stellungen an, dazu gibt's Tipps für die Einheitenauswahl: Scharfschützen eignen sich etwa für Präzisionsattacken gegen Soldaten, MG-Kämpfer sind dafür auf kurze Distanz besonders effektiv. Lanzenträger schießen mit ihren Raketenwerfern feindliche Panzer schrottreif, Ingenieure hingegen entschärfen Tretminen und reparieren Ausrüstung. Späher können dafür besonders große Distanzen zurücklegen und sind vielseitig einsetzbar. Die stärkste Einheit in Wilkins Truppe ist aber er selbst: Als Anführer kommandiert er einen mächtigen Panzer, der normalen Beschuss locker wegsteckt und mit drei verschiedenen Waffen kräftig austeilt.

Ungewöhnliche Rundentaktik

Kampfgebiete sind nicht in Gitter oder Hexfelder unterteilt. Stattdessen zoomt die Ansicht auf das Schlachtfeld herab, sobald wir eine Einheit auf der Karte anklicken – denn dort steuern wir den Soldaten dann wie in einem Third-Person-Shooter. Wie weit die Figur laufen darf, bestimmt ein Ausdauerbalken, der sich Schritt für Schritt leert. Geraten wir dabei in den Schussbereich einer feindlichen Einheit, eröffnet sie automatisch das Feuer. Allerdings können sich Gegner nicht bewegen, während wir am Zug sind – im Kern ist das Spiel also immer noch rundenbasiert. Das gilt



Wir führen unsere Züge nicht Runde um Runde aus. Stattdessen stehen uns einige dieser Marken zur Verfügung. Mit denen können wir Aktionen ausführen, sobald wir an der Reihe sind. Pro Marke dürfen wir einen Fußsoldaten bewegen (bis seine Ausdauer verbraucht ist) und feuern lassen. Wollen wir hingegen den Panzer verwenden, werden dafür zwei Marken fällig.

auch für die Angriffe: Bevor wir auf einen Gegner feuern, haben wir alle Zeit der Welt, um unser Fadenkreuz auszurichten. Danach bestimmen nur harte Zahlen und eine Portion Glück, ob ein Treffer gelingt – echte Action-Elemente gibt's also nicht.

Dieses simple wie gelungene Konzept wird durch allerlei Details aufgepeppt. Soldaten können etwa hinter Sandsäcken in Deckung gehen oder sich im hohen Gras verbergen. Mit Granaten werden Stellungen gesprengt und gefallene Einheiten müssen von Sanitätern abtransportiert werden. Zudem können wir an eroberten Stützpunkten Nachschub ordern oder Soldaten aus der Gefahrenzone schicken. Nebenbei hat jede unserer Einheiten individuelle Vor- und Nachteile – manche Soldaten kämpfen etwa besonders effektiv im Alleingang, einige fühlen sich in Wüstengebieten unwohl, während andere in engen Stadtlevels zu Hochform auflaufen. So steigt der taktische Anspruch stetig und die Kampagne bleibt über ihre 25 bis 30 Spielstunden hinweg interessant.

Ein bisschen RPG muss mit

Zwischen Missionen besuchen wir unsere Heimatbasis, wo wir Einheiten verbessern und Welkins Squad mit neuen Rekruten bestücken. Mit Erfahrungspunkten trainieren wir die Einheiten auf neue Levelstufen, außerdem investieren wir verdientes Geld in Upgrades, die Waffen, Rüstungen und Welkins Panzer verbessern. Nebenbei gibt's optionale Skirmish-Missionen und zusätzliche Dialoge, welche die Hintergrundgeschichte auspolstern und den Charakteren mehr Tiefgang verleihen.

Besser als auf PS3

Der PC-Port ist gelungen. Zwar wurde die detailarme 3D-Grafik (über der stets ein Aquarell-Zeichenfilter liegt) nicht verschönert, doch immerhin darf man zwischen verschiedensten Auflösungen wählen – dadurch schaut das Spiel etwas besser aus als auf der PS3. Auch die Steuerung geht in Ordnung: Anfangs ist es zwar sehr ungewohnt, dass man die Menüs nicht mit der Maus, sondern nur mit den WASD- oder Pfeiltasten steuert, doch nach ein paar Minuten geht das so locker von der Hand, dass man den Mauscursor kaum vermisst. Die Tastenbelegung lässt sich außerdem frei konfigurieren. Einzig die Steuerung von Welkins Panzer ist ungenau und umständlich geraten, hier sollten die Entwickler noch mal mit einem Patch nachbessern. Bei der Gelegenheit darf Sega dann auch gleich eine Autosave-Funktion einbauen, denn das Spiel speichert nicht automatisch! Wer also nicht von Hand einen Spielstand anlegt (was immerhin jederzeit möglich ist), der verliert seinen Spielfortschritt – das ist einfach nicht mehr zeitgemäß. ❑



Ein Anime zum Mitspielen: Die meist interessante Handlung wird über lange Dialogszenen erzählt.

MEINE MEINUNG |

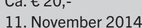
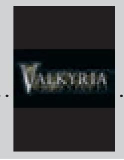
Felix Schütz



„Daumen hoch für Sega: ein ordentlicher PC-Port!"

Die Meinung vieler Kritiker, dass *Valkyria Chronicles* eine mitreißende, bewegende, hochspannende Story bieten soll, teile ich nicht. Ja, die Handlung ist gut erzählt und die Figuren sind sympathisch. Mehr aber auch nicht – Meisterwerke sehen für mich anders aus. Aber das ist schon okay, denn das Gesamtpaket überzeugt trotzdem: Die taktischen Kämpfe – endlich mal ohne klassisches Gitter- oder Hexfeld-System – sind angenehm fordernd, die direkte Figurensteuerung ist eine willkommene Abwechslung. Und dank der (meist) gelungenen Maus-Tastatur-Steuerung spielt sich das Ganze auch am PC hübsch unkompliziert. Alles in allem hat Sega hier einen guten Job gemacht!

VALKYRIA CHRONICLES

Ca. € 20,-
11. November 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundentaktik/Rollenspiel
Entwickler: Sega
Publisher: Sega
Sprache: Englische oder japanische Sprachausgabe und Texte. Keine deutsche Übersetzung.
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailarme 3D-Umgebungen und leicht aufpixelnde Zwischensequenzen. Zumindest die Anime-Figuren sehen aber gut aus.
Sound: Mäßige englische Sprachausgabe, solide, aber auch eintönige Musikuntermalung
Steuerung: Wenig bis gar keine Maus-Unterstützung in Menüs, woran man sich aber schnell gewöhnt. Die Tasten lassen sich frei belegen. Nur die Panzer-Steuerung ist ungenau.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Intel Core 2 Duo mit 2,0 GHz oder vergleichbare CPU, 2 GB RAM, Geforce GTS 240 oder vergleichbare Grafikkarte, Windows Vista/Windows 7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel erzählt eine ernste Kriegsgeschichte, verzichtet dabei aber auf übertrieben brutale Szenen. Das Töten von Gegnern wird von den eigenen Helden regelmäßig bejubelt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 25:00
Zwei Patches haben seit Release einige kleinere Fehler ausgebessert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ungewöhnliches, aber gutes Rundentaktik-Kampfsystem
- ➕ Umfangreiche Kampagne
- ➕ Truppen und Panzer aufrüstbar
- ➕ Aufgeräumtes Interface
- ➕ Nett erzählte Story
- ➕ Faire Lernkurve
- ➕ Sympathische Charaktere
- ➕ Trotz Detailmängel gut mit Maus und Tastatur spielbar
- ➕ Japanische Version wählbar
- ➖ Oft lange Wartepausen, sobald die Gegner-KI am Zug ist
- ➖ Viel Kitsch und Pathos
- ➖ Panzer-Steuerung ungenau
- ➖ Grafisch veraltete, triste Levels
- ➖ Keine Autosave-Funktion
- ➖ Mäßige, engl. Sprachausgabe
- ➖ Keine deutsche Übersetzung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **81**

Dank Komplett-Upgrades lässt sich auch ein Supersportwagen problemlos im Gelände verwenden.

The Crew

Von: Uwe Hönig

Das ambitionierte Rennspiel glänzt vor allem durch seine riesige und offene Spielwelt.

Mit *The Crew* hat Ubisoft ein umfangreiches Open-World-Rennspiel veröffentlicht, das nun seit dem 2. Dezember 2014 erhältlich ist. Im Spiel übernehmt ihr die Rolle von Alex Taylor, der zu unrecht wegen Mordes im Gefängnis gelandet ist. Nach fünf langen Jahren im Knast holt Alex seine Vergangenheit als Mitglied einer illegalen Street-Racing-Gang ein, denn das FBI beauftragt ihn bzw. euch, einen berüchtigten Detroiter Club zu infiltrieren. Bei der Raser-Bande handelt es sich um eine landesweit operierende Verbrecherorganisation, die nun mit eurer Hilfe gesprengt werden soll. Sollte die Undercover-Mission jedoch schiefgehen, muss Alex wieder zurück in den Bau, um seine restliche Strafe abzusitzen! Nachdem die Einzelheiten des Undercover-Auftrags geklärt wurden, dürft ihr euch frei auf einer riesigen Karte bewegen, die das gesamte nordamerikanische Straßennetz umfasst. Mit dabei sind mehrere Großstädte wie Detroit, Chicago, Las Vegas, Los Angeles, New York oder Miami. Auf Wunsch dürft ihr sogar quer durch die USA rasen, wobei die reine Fahrzeit von der Ostküste bis zur Westküste rund eine Stunde dauert.

Verbesserungswürdige Technik

Bei dem Ausflug durch die USA stören leider einige technische Unzulänglichkeiten wie Kantenflimmern, Pop-ups und gelegentliche Ruckeleinlagen. Außerdem lässt der Detailgrad zu wünschen übrig: Während die fahrbaren Untersätze im Spiel schön in Szene gesetzt wurden, sehen beispielsweise die parkenden Autos am Straßenrand ziemlich schäbig aus. Außerdem funktionieren die Rückspiegel in der Cockpit-Perspektive nicht, man sieht nur einige Lichtreflexe, die richtige Spielwelt wird jedoch leider nicht auf den Spiegelflächen dargestellt. Die Technik der PC-Version ist zwar deutlich besser als die der Konsolenfassungen, allerdings gibt es auch spielerisch einiges zu bemängeln, was natürlich auch auf die PC-Variante von *The Crew* zutrifft: So wirkt das Fahrver-



In einigen Gebieten der frei befahrbaren Spielwelt erwarten euch Schneefall und rutschige Straßen.



Das Missionsdesign wirkt zunächst abwechslungsreich, doch die Aufgaben wiederholen sich ständig.



Neben bulligen Muscle-Cars stehen in der zweiten Spielhälfte auch flinke Sportwagen zur Verfügung.

halten zunächst sehr schwammig und nervt vor allem in den ersten Spielstunden. Nach einiger Zeit verbessert sich das Handling der Fahrzeuge aber deutlich, was mit den Tuning-Teilen zusammenhängt, die euch nach jedem erfolgreichen Rennen zur Verfügung gestellt werden. Sobald ihr im Spielverlauf den Autosalon in Miami freigeschaltet habt, dürft ihr außerdem in die sogenannte Performance-Klasse aufsteigen. Die beim ortsansässigen Händler erhältlichen Fahrzeuge stammen von illustren Herstellern wie Aston Martin, Ferrari, Nissan, Maserati oder Lamborghini und fühlen sich wesentlich griffiger an als die Auswahl an Muscle Cars aus der ersten Spielhälfte.

Sehenswürdigkeiten en masse

Die schiere Größe der befahrbaren Umgebung ist sehr beeindruckend, ein dermaßen umfangreiches Straßennetz gab es bislang noch bei keinem Rennspiel zu erkunden! In diesem Zusammenhang hält das Spiel auch allerlei Sehenswürdigkeiten bereit, beispielsweise das Space Shuttle in Cape Canaveral, die Freiheitsstatue vor Manhattan oder Mount Rushmore in den Black Hills. Darüber hinaus dürft ihr insgesamt zwölf Städte wie New York City, Miami, Salt Lake City, Los Angeles oder Las Vegas besuchen. Die Story-Missionen erzeugen dabei einen straffen Spielablauf, leider wirkt die ganze Geschichte rund um die Jagd auf eine illegale Street-Racing-Gang ziemlich banal. Übrigens lässt sich das Spiel ohne Anbindung zum *The Crew*-Server nicht einmal starten! Leider wirkt jedoch das gesamte Crew-Feature ziemlich aufgesetzt, denn sämtliche Missionen lassen sich auch prima alleine erledigen. Um das Spiel gemeinsam im Koop-Modus zu erleben, sollten sich der jeweilige Story-Fortschritt und die Fahrerstufen aller Crew-Mitglieder auf ungefähr dem gleichen Niveau befinden. ❑

MEINE MEINUNG |

Uwe Hönig




„Die PC-Version liefert das beste Spielerlebnis"

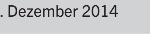
Die PC-Fassung von *The Crew* gefällt mir deutlich besser als die Konsolen-Versionen. Selbst auf einem mittelmäßigen PC läuft das Spiel flüssiger als auf der PS4 oder der Xbox One. Dank Anti-Aliasing wird das unschöne Kantenflimmern der Konsolen-Versionen auf ein Minimum reduziert, PC-Spieler erhalten demnach systemübergreifend das beste *The Crew*-Erlebnis. Den einen oder anderen Ruckler und gelegentliche Pop-ups müssen jedoch auch PC-Fans hinnehmen. Darüber hinaus fehlen bei der Cockpit-Perspektive leider die Reflexionen in den Rück- und Seitenspiegeln – nicht gerade zeitgemäß. Dafür punktet der Titel mit einer gigantisch großen und frei erkundbaren Spielwelt.



Die Lichteffekte sowie der dynamische Tag-und-Nacht-Wechsel erzeugen eine stimmige Atmosphäre.


Die zwölf im Spiel enthaltenen US-Metropolen warten mit zahllosen Sehenswürdigkeiten auf.

THE CREW

Ca. € 50,-
2. Dezember 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Ivory Tower
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Aktivierung über Uplay mit Kontobindung, außerdem setzt das Spiel eine permanente Internetverbindung voraus.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailgrad der Umgebung lässt zu wünschen übrig, dafür ist die Spielwelt riesig und enthält insgesamt zwölf US-Metropolen.
Sound: Ordentliche Motorengeräusche und eine Handvoll Radiostationen sorgen für eine angemessene Sounduntermalung.
Steuerung: Die anfangs schwammige Steuerung verbessert sich stetig durch neu angebaute Tuningteile.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Komplette Story zu viert im Koop spielbar, dazu PvP-Lobbys
Zahl der Spieler: 2-8 (nur online)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Empfehlenswert (Herstellerangabe): Intel Core2Quad Q9300 mit 2,5 GHz oder AMD Athlon II X4 620 mit 2,6 GHz, 3 GB RAM, Grafikkarte mit mindestens 512 MB VRAM und Shader-Model-4.0-Unterstützung.

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 12 Jahren
Fußgänger springen grundsätzlich im letzten Moment beiseite und lassen sich nicht überfahren, demnach ist der Titel ohne Weiteres auch für Jugendliche geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00
Wir haben die Story durchgespielt. Dabei kam es in der ersten Woche nach Release zu einigen serverbedingten Verbindungsabbrüchen. Danach lief die PC-Version im Gegensatz zu den Konsolen-Fassungen weitgehend problemlos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gigantische Spielwelt mit vereinfachtem Straßennetz der USA
- ➕ Zwölf US-Metropolen wie Las Vegas oder New York enthalten
- ➕ Coole Autos von Herstellern wie Ferrari, Pagani oder Aston Martin
- ➖ Crew-Element wirkt aufgesetzt
- ➖ Trotz Arcade-Anspruch fühlt sich das Fahrverhalten unausgereift an
- ➖ Äußerst banale Story

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

Auch wenn *Far Cry 4* sich spielerisch kaum vom Vorgänger unterscheidet, bringt das neue, nepalesisch angehauchte Setting viel frischen Wind in die Serie.

Nach-Test: Far Cry 4

Von: Matti Sandqvist

Wir haben unser Abenteuer im Himalaja abgeschlossen und liefern nun die Wertung nach.

Für die letzte Ausgabe konnten wir lediglich die Playstation-4-Version von *Far Cry 4* spielen und waren nach rund 15 Stunden auch noch lange nicht am Ende des Kyrat-Abenteuers angelangt. Nachdem wir nun die Kampagne der PC-Fassung beendet haben und uns in den Mehrspielergefechten ausgetobt haben, liefern wir euch die Wertung nach.

Grafikgranate

Es dürfte niemanden überraschen, dass die Unterschiede zwischen der PC- und Konsolen-Version lediglich optischer Natur sind. So freut man sich als Besitzer eines High-End-PCs über technische Spielereien wie etwa die Fellsimulation der kyratischen Fauna oder das ziemlich echt wirkende Zusammenspiel von Sonnenstrahlen und Nebel. Was die Weitsicht und die Texturen angeht, übertrumpft die PC-Fassung die PS4-Version jedoch nur marginal – insgesamt gehört *Far Cry 4* trotzdem zu den grafisch schönsten Titeln auf dem PC. Ärgerlich waren jedoch einige Performance-Probleme wie unerklärliche Framedrops, die aber größtenteils durch den Patch auf die Version 1.5 behoben wurden. Auch die Schwierigkeiten mit der Steuerung per Maus und Tastatur hat das Update behoben.

Alles richtig gemacht

Mit den 32 Hauptmissionen von *Far Cry 4* waren wir rund 25 Stunden beschäftigt und am Ende ziemlich angetan von der Handlung um den Helden Ajay Ghale und den verrückten Diktator Pagan Min. Ein wenig schade war jedoch, dass der Tyrann nur eine Handvoll Auftritte in der Kampagne hat



Alternatives Ende: Ihr könnt *Far Cry 4* bereits nach rund zehn Minuten beenden, wenn ihr im ersten Level auf Pagan Min wartet, anstatt zu flüchten.



Wer sich die Klettereien auf die Glockentürme sparen möchte, sollte zum Gyrokopter greifen.



Um auf einem Elefanten reiten zu können, müsst ihr einen Skill freischalten.

und seine Handlanger in der Story ziemlich kurz kommen. Ebenso bleibt der Protagonist farblos und außerdem fragt man sich, wie aus einem Touristen, der lediglich die Asche seiner Mutter in den Bergen des Himalaja verstreuen möchte, innerhalb weniger Stunden der ultimative Freiheitskämpfer werden kann. Da *Far Cry 4* aber vor allem ein riesiger Abenteuerspielplatz mit einer tollen Kulisse ist, trüben diese Schwächen in der Story den Spielspaß kaum.

Als Open-World-Shooter macht *Far Cry 4* bis auf die ein oder andere nervige Schleichmission fast alles richtig. So sind die Dimensionen des Fantasiereichs Kyrat einfach nur riesig und die Spielwelt wirkt zudem sehr lebendig. Obendrein bietet Kyrat eine große Anzahl an abwechslungsreichen Missionstypen, die von simplen Jagdaufträgen über hitzige Rennen bis hin zu harten Festungseroberungen reichen. Schön ist auch, dass man sich oft für zwei unterschiedliche Varianten einer Hauptmission entscheiden muss und so der Wiederspielwert der eh schon großzügig bemessenen Kampagne relativ hoch ist. Schade ist nur, dass die Entscheidungen die Handlung nur oberflächlich beeinflussen.

Zusammen ist man weniger allein

Die Nebenmissionen der Kampagne könnt ihr auch in einem Koop-Modus zu zweit spielen. Wer Lust auf kompetitive Gefechte hat, kann sich zudem in einem asymmetrischen Mehrspielermodus namens „Schlacht um Kyrat" austoben. Die drei Spielvarianten für bis zu zehn Spieler ähneln den Conquest-, Rush- sowie Capture-the-Flag-Modi der *Battlefield*-Reihe und machen aufgrund der unterschiedlich bewaffneten Teams, des guten Balancings und der Level-Aufstiege auch auf Dauer mächtig Laune. ❑

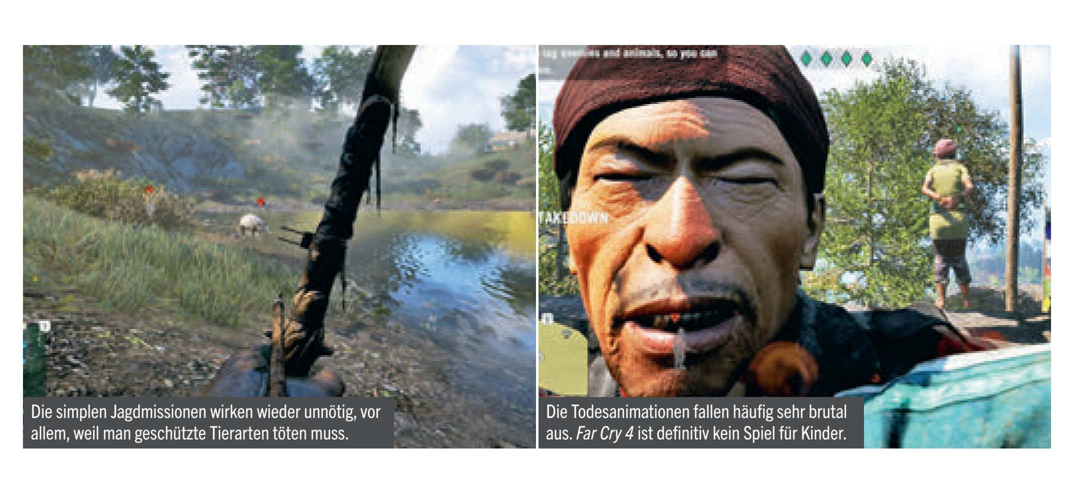
MEINE MEINUNG |

Matti Sandqvist



„Wie der Vorgänger, nur mit anderer Kulisse."

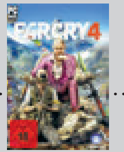
Far Cry 4 macht im Vergleich zum Vorgänger sowohl spielerisch als auch technisch keine gewagten Sprünge, aber trotzdem bin ich mit dem neuen Open-World-Shooter mehr als glücklich. Mir reicht es einfach, dass der vierte Teil wieder eine atmosphärische und zugleich gigantische Spielwelt liefert, in der ich nach Lust und Laune Hunderte abwechslungsreicher Missionen erledigen kann. Ein wenig nervig war aber der Schwierigkeitsgrad, vor allem wegen der meines Erachtens unfair gesetzten und zu wenigen Checkpoints. Zudem wünsche ich mir für den Nachfolger doch etwas mehr Neues in Sachen Gameplay – einmal „schnell" nachgelegt reicht.



Die simplen Jagdmissionen wirken wieder unnötig, vor allem, weil man geschützte Tierarten töten muss.

Die Todesanimationen fallen häufig sehr brutal aus. *Far Cry 4* ist definitiv kein Spiel für Kinder.

FAR CRY 4



Ca. € 60,-
18. November 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Sprache: u. A. Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Das Spiel muss über uPlay freigeschaltet werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: *Far Cry 4* gehört zu den schönsten Ego-Shootern, hat aber relativ hohe Hardware-Anforderungen. Nvidia-Grafikkarten profitieren von zusätzlichen Grafikeffekten.
Sound: Sehr gute dynamische Hintergrundmusik, indisch angehauchte Radio-Sender während der Autofahrten und professionelle deutsche Vertonung.
Steuerung: Nach Patch 1.5 sind die Probleme mit der Maus-Steuerung behoben und damit die Bedienung auf dem PC tadellos. Wahlweise kann man das Kyrat-Abenteuer auch mit einem Gamepad spielen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus für zwei Spieler und drei kompetitive Modi für bis zu zehn Spieler.
Zahl der Spieler: 2-10

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Empfehlenswert: Windows 7, Core i5-2400s oder AMD FX 8350, Geforce GTX 680 oder Radeon R9 290X, 8GB RAM, 30 GB Festplattenplatz

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Far Cry 4 geht nicht sparsam mit Blut und brutalen Todesanimationen um. Zudem wird wieder extrem viel geflucht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion mit Patch 1.5
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00
Nach dem Update auf Version 1.5 hatten wir nur noch sehr selten mit Framedrops und anderen Bugs zu kämpfen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gigantische Spielwelt mit tollem Setting
- ➕ Viele unterschiedliche Missionstypen
- ➕ Grafisch eine Wucht auf High-End-Rechnern
- ➖ Wenige spielerische Neuerungen gegenüber dem Vorgänger
- ➖ Schwierigkeitsgrad aufgrund von unfair gesetzten Checkpoints oft zu hoch.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**

Aberwitzige Dialoge und viel Klamauk zeichnen *Tales from the Borderlands* aus; der Humor steht klar im Vordergrund.

Tales from the Borderlands: Episode 1 – Zer0 Sum

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Telltale kann auch anders: Statt um Leben und Tod dreht sich auf Pandora alles um Jux und Tollerei.

Telltale Games sind die Chamäleons unter den Entwicklern: ein ungemein anpassungsfähiges Studio, das bedrückendes Endzeit-Drama (*The Walking Dead*) ebenso kann wie Detektiv-Thriller mit Film-noir-Flair (*The Wolf Among Us*). Die aktuell wohl besten Geschichtenerzähler am PC haben aber noch mehr im Repertoire: Die erste Episode von *Tales from the Borderlands* setzt auf ulkige Scherze, schräge Figuren und beschwingte Stimmung. Eben ganz so wie die abgedrehten Gearbox-Shooter aus dem gleichen Universum.

Viel Flair, viel Witz

Der Titel allein verrät es schon: Gastauftritte von bekannten *Borderlands*-Charakteren sind in *Zer0 Sum* an der Tagesordnung, einer davon abgefahrener als der andere. Telltale Games hält sich dabei stark an den Stil der Vorlage, vom schmucken, aber verwaschenen Comic-Look über die Texteinblendungen bei der Vorstellung neuer Figuren bis hin zum pfundigen Soundtrack.

Entgegenkommend für Serien-Neulinge: Vorkenntnisse aus den beiden Gearbox-Shootern werden nicht benötigt. Seinen Unterhaltungswert bezieht *Zer0 Sum* aus dem Zusammenspiel seiner Charaktere, die auf der Jagd nach dem Schlüssel für eine der sagenumwobenen Vault-Schatzkammern in witzigen Situationen zusammenkommen. An vorderster Front stehen dabei Rhys und Fiona. Der Spieler kontrolliert abwechselnd beide Protagonisten. Deren abenteuerliche Geschichte wird als Rückblende erzählt. Dabei flunkern die beiden Helden gerne mal und schmücken die Wahrheit aus. Das führt zu grotesken Szenen, die zu den Höhepunkten der ersten Episode zählen. Viel Klamauk, Situationskomik und scharfer Wortwitz lassen einen aus dem Lachen gar nicht mehr herauskommen.

Mehr Film als Spiel

Dialoge machen in *Tales from the Borderlands* mal wieder den Großteil der Spielzeit aus, das ist typisch Telltale Games. Unter Zeitdruck wählt ihr aus Multiple-Choice-Antworten. Gelegentlich stehen Entscheidungen an, deren Auswirkungen noch nicht abzusehen sind. Voraussichtlich hat eure Wahl letztlich ähnlich geringfügige Folgen wie in bisherigen Telltale-Spielen. In *Zer0 Sum* verzweigt sich der Pfad jedenfalls nicht; das Ergebnis ist letztlich dasselbe, einzig ein paar Dialogzeilen ändern sich. Um diese zu verstehen, sind

Rhys und Fiona lügen schamlos. Die so entstehenden Geschichten sind lachhaft.



Primitive Quick-Time-Events, bei denen ihr fix auf Tasten hämmert, sind an der Tagesordnung.



Nur selten dürft ihr eure Helden selbst kontrollieren und einen Ort auf eigene Faust erkunden.

wie üblich gute Englischkenntnisse vonnöten. *Tales from the Borderlands* umfasst keine deutsche Version, mutmaßlich übersetzen fleißige Fans in naher Zukunft aber wieder zumindest die Untertitel und bieten sie auf http://schote.biz an.

Spielerisch entfernt sich *Tales from the Borderlands* weiter von der Grundformel des Adventure-Genres: Es gibt kein einziges Rätsel im Spiel, das diesen Namen verdient. Nur an wenigen Stellen dürft ihr euch frei in einem winzigen Areal bewegen und aus mehreren Hotspots wählen. Und selbst dann steht euch immer nur ein richtiger Weg offen. Die Übergänge zwischen Dialog und Zwischensequenz sind fließend, Tasteneingaben wurden abseits der allgegenwärtigen Quick-Time-Events auf ein Minimum reduziert; das Erlebnis wirkt in höchstem Maße filmisch.

In hektischen Action-Sequenzen verlangt das Spiel von euch, auf dem Bildschirm angezeigte Tasten rechtzeitig zu drücken. Das stellt niemanden vor Probleme; man muss sich schon selten dämlich anstellen, um auch nur einmal den Game-over-Bildschirm zu Gesicht zu bekommen. Stellenweise wirkt die Action dabei zudem ungelenk und nicht ganz so mitreißend wie in den dramatischsten Augenblicken von *The Wolf Among Us*.

Aufgesetzte Mechaniken wie ein Cyberauge, mit dem ihr Objekte scannt, dienen allenfalls der Belustigung, da euch so amüsant geschriebene Texte angezeigt werden. Als Anlehnung an das Loot-System aus den *Borderlands*-Shootern könnt ihr an einigen wenigen Stellen zuvor gefundenes Geld ausgeben, um kosmetische Items zu kaufen. Hier verschwendet Telltale bislang ebenso Potenzial wie zu Beginn der Episode: Die braucht lange, um in Fahrt zu kommen, und stellt mit Rhys den schwächeren der beiden Helden in den Vordergrund. Appetit auf die restlichen Folgen macht *Zer0 Sum* aber allemal. ❑

Die Figurenriege protzt mit vielen lustigen Nebencharakteren wie Loaderbot.

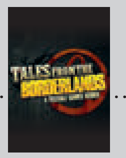
MEINE MEINUNG |

Peter Bathge

„Für Fans und Neulinge zugleich geeignet“

Schon die erste Episode ist ein irre unterhaltsamer Trip, selbst für jemanden wie mich, der die Shooter-Ausflüge nach Pandora ignoriert hat. Einerseits ist das Spiel Fan-Service pur für Anhänger der Gearbox-Serie, andererseits funktionieren die Witzeleien auch ohne Vorwissen. Klasse geschriebene Dialoge, eine wendungsreiche Geschichte und erinnerungswürdige Charaktere machen Lust auf mehr. Spielerisch gibt's aber keine Überraschungen. Der heitere Ton von *Zer0 Sum* darf in den folgenden Episoden zudem gerne noch mit ein bisschen mehr Charaktertiefe und Dramatik unterfüttert werden. Es muss ja nicht gleich so ein emotionales Heulfest wie *The Walking Dead* werden.

TALES FROM THE BORDERLANDS: EP. 1 – ZERO SUM



Ca. € 23,- (für alle Folgen)
25. November 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Online-Aktivierung mit Kontoverknüpfung über Steam oder Telltale-Webseite

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmiger Comic-Stil im *Borderlands*-Look mit kräftigen Farben. Texturen mangelt es an Details.
Sound: Engagierte englische Sprecher, lässige Musik mit tollen Beats
Steuerung: Keine freie Tastenbelegung. Die Dialogsteuerung per Maus ist zuweilen überempfindlich.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-CPU mit 2 GHz, 3 GB RAM, DX9-fähige Grafikkarte mit 512 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Der Tenor ist nicht so erwachsen-düster wie in *The Wolf Among Us*, allerdings gibt es einige ruppige Szenen mit zerteilten Leichen. Die Gewaltdarstellung ist jedoch stark überzeichnet und eher humoristisch motiviert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 02:30
Im Test traten keine Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- \+ Ungemein witziger Klamauk
- \+ Spritzige Dialoge
- \+ Haarsträubende Lügengeschichten
- \+ Zwei unterschiedliche Helden
- \+ Filmisches Erlebnis
- \+ Originalgetreue *Borderlands*-Aufmachung mit dichter Atmosphäre
- \+ Abenteuerliche, wendungsreiche Gaunergeschichte
- \+ Herrliche Überraschungsauftritte bekannter *Borderlands*-Figuren
- \+ Interessante Nebencharaktere
- \+ Großartiger Soundtrack
- \+ Ordentliche Episodenlänge
- − Viele simple Quick-Time-Events
- − Keine Rätsel
- − Action wirkt zuweilen bemüht
- − Arg gemächliche Anfangsphase
- − Substanzlose Mechaniken (Cyber-Auge, Loot-System)
- − Entscheidungen haben (bisher) kaum Auswirkungen
- − Streng linearer Spielverlauf ohne Bewegungsfreiheit
- − Keine deutsche Sprachversion

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**

Trügerische Zuflucht: Unsere marode Behausung ist voller Löcher und lädt so Banditen zum Plündern ein.

This War of Mine

Von: Victoria Niklaus

Eine Anti-Kriegs-Simulation, die uns eine Erfahrung der anderen Art bietet und uns dabei bis zum bitteren Ende fesselt.

Im Krieg zählt nur eins: überleben. Um jeden Preis. Was wir dabei aber eher weniger auf dem Schirm haben: Diese Tatsache gilt nicht nur für die Soldaten, sondern auch für die Zivilisten. *This War of Mine* versucht, uns genau diese eher unbekannte Perspektive näherzubringen. Wir schlüpfen in die Rolle von verschiedenen Personen, die es nicht geschafft haben, vor den Schrecken des Krieges zu fliehen. Nun beginnt ihr Kampf ums Überleben und wir sind dabei immer an ihrer Seite.

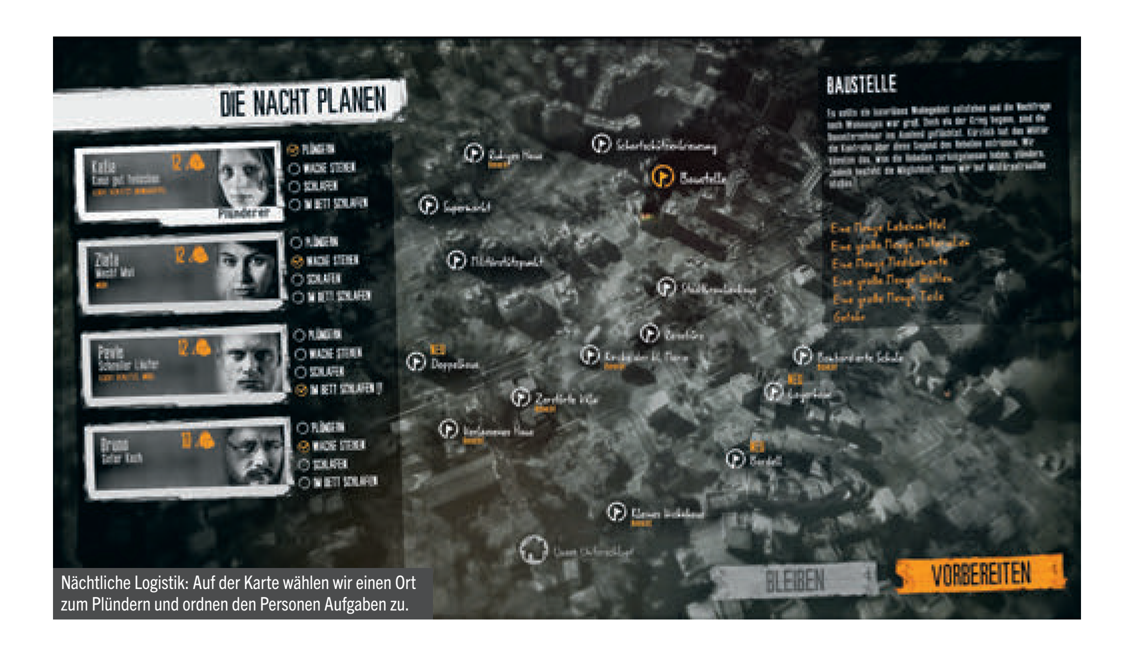
Ein Sprung ins Ungewisse

Gleich zu Beginn werden wir ins kalte Wasser geworfen und befinden uns mit unserer Gruppe in einem verlassenen Haus. Die ungemütliche Ruine ist für die kommenden Wochen unser Zuhause und wird die einzige Zuflucht sein, auf die wir uns in diesen schweren Zeiten verlassen können. Unsere Vorräte sind nicht der Rede wert und bestehen bestenfalls aus etwas zu Essen, ein wenig Holz und Werkzeugen. Damit können wir zumindest den Grundstein unserer Existenz legen und erste Einrichtungsgegenstände notdürftig zusammenkleben. Ein Tutorial oder eine andere Hilfestellung gibt es zwar nicht, doch schon in den ersten Minuten erlernen wir die grundlegenden Handgriffe schnell durch Trial & Error. Per Mausklick weisen wir unsere Schützlinge an, sich durch Schutthaufen und verbliebene Schränke zu wühlen – immer in der Hoffnung, etwas Brauchbares zu entdecken. Das kleine, aber feine Crafting-System ermöglicht es uns, an der Werkbank fleißig zu basteln, und nach ein paar Sekunden Bauzeit platzieren wir unser Werk dann per Drag & Drop an eine beliebige Stelle in unserem Haus. Dabei bauen wir vor allem notwendige Gegenstände, etwa einen Herd, ein Bett oder einen Ofen, ohne die wir die nächsten Tage nicht überleben könnten. Ein Sessel oder eine Gitarre füllen zwar nicht unseren immer hungrigen Magen, stärken aber die Moral und lenken uns vom schrecklichen Alltag ab. Später können wir auch Gegenstände bauen, die uns unabhängiger von den gefährlichen Beutezügen machen. Ein Regenwasser-Sammelbecken,



Freund oder Feind? Auf Beutezug schützt uns ein Blick durchs Schlüsselloch vor bewaffneten Hausbewohnern.

Platzangst: Im Inventar ist jeder Slot kostbar und muss wohlüberlegt vergeben werden.



Nächtliche Logistik: Auf der Karte wählen wir einen Ort zum Plündern und ordnen den Personen Aufgaben zu.

eine Falle für Kleintiere oder ein Kräutergarten kosten uns zwar viele Ressourcen, liefern uns allerdings verlässlich Nahrung und Wasser. Mit einem Destillateur stellen wir unseren eigenen Alkohol her – denn auch wenn wir etwas auf den ersten Blick nicht selbst benötigen, gibt es in einer verzweifelten Stadt immer jemanden, der etwas Nützliches dafür eintauschen würde. An unserer Werkbank bauen wir Waffen oder wichtige Werkzeuge für unsere Beutezüge. Somit sind wir tagsüber stets damit beschäftigt, unseren Unterschlupf auszubauen und unsere Schützlinge auf die kommende Nacht vorzubereiten. Auf diese Weise können wir wenigstens den gefährlichen Schüssen der Scharfschützen entgehen, die nur darauf lauern, unserem tristen Leben ein Ende zu bereiten.

Jäger und Sammler

Bricht die Nacht herein, beginnt der gefährliche Part des Spiels. Wir organisieren unsere Gruppe, weisen Aufgaben zu und treffen dabei folgenschwere Entscheidungen. Eine Person schicken wir auf Beutezug zu einem von uns auf der Karte gewählten Ziel. Die Zurückgebliebenen halten entweder Wache, um Plünderer aus unserem Haus fernzuhalten, oder schlafen, um für den kommenden Tag ausgeruht zu sein. Was zu Beginn noch leicht von der Hand geht, wird in den kommenden Tagen durch Faktoren wie Krankheit, Verletzung, Erschöpfung oder dringend benötigte Ressourcen beeinflusst. Wählt also weise unter euren Gruppenmitgliedern, denn jede falsche Entscheidung hat Konsequenzen! Bei der Planung stellt sich auch die Frage, ob und mit welcher Ausrüstung wir den beschränkten Platz im Rucksack ausfüllen. Ein Brecheisen oder ein Dietrich ermöglichen uns beispielsweise Zugang zu verschlossenen Räumen, nehmen aber ebenso einen Slot, der für unsere Beute gedacht ist, in Anspruch. Eine Waffe kann lebensnotwendig sein, wenn unser Ziel von Deserteuren oder verzweifelten Überlebenden besetzt wird. Diese lassen sich ihre Habseligkeiten nämlich nicht so einfach von uns klauen und so kann ein Beutezug auch schnell damit enden, dass eure Gruppe ein Mitglied verliert. Am nächsten Tag bemerken wir den Tod der Person nicht nur durch das Fehlen seines Porträts rechts unten am Bildschirmrand, wo der Gesundheits- und Gemütszustand unserer Schützlinge angezeigt wird – auch die anderen Bewohner bemerken die Abwesenheit und werden dadurch zunehmend deprimierter und verzweifelter.

Kleine Schönheitsfehler

Zwar gibt es keine Sprachausgabe, aber die braucht es auch gar nicht, um uns die schwermütige Stimmung des Spiels nahezubringen. In kleinen Textblasen teilen uns die Überlebenden ihre Gedanken mit und ziehen uns dadurch mit in den Strom von Gefühlen wie Schuld, Angst und Verzweiflung. Die melancholische Musik und der Film-noir-Stil des Side-Scrollers geben uns den Rest und schon nach kurzer Spielzeit fühlen wir mit den Protagonisten, als wären wir ein Teil von ihnen. Diese fesselnde und gleichzeitig mitfühlende Aufarbeitung eines solch sensiblen Themas ist dem Spiel mit Bravour gelungen. Die kleinen Schwächen stören dabei weniger – einige unausgereifte Spielmechaniken und eine Steuerung, die ausgerechnet in heiklen Situationen nicht immer das macht, was sie soll, machen das Spiel stellenweise etwas unfair. Aber was ist im Krieg schon fair? ❑

MEINE MEINUNG |

Victoria Niklaus



„Ein Spielerlebnis der anderen Art"

Mit Stil und Gameplay hat das Spiel das Rad nicht neu erfunden, aber das ist auch gar nicht nötig, um bei mir einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen. Keine meiner Taten ging spurlos an mir vorbei. Nach ungefähr acht Stunden ist die Reise vorüber und die Freude über das Ende möchte nicht wirklich aufkommen. Viel zu sehr hänge ich in Gedanken den Opfern nach und den schrecklichen Dingen, die ich getan habe. Die Aufbereitung eines solch sensiblen und aktuellen Themas hat das Spiel somit mehr als nur erfolgreich gemeistert. *This War of Mine* macht keinen Spaß – aber es fesselt und berührt mich, wie es nur wenige Spiele schaffen.

THIS WAR OF MINE



Ca. € 20,-
14. November 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Survival-Simulation
Entwickler: 11 bit studios
Publisher: 11 bit studios
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Auf GoG.com und im Publisher-Store: DRM-frei. Die Steam-Version besitzt einen Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: 2D-Seitenansicht mit stimmungsvollen Schauplätzen, echte Fotos der Gruppenmitglieder
Sound: Melancholische Musik, die sehr gut zum Setting passt; keine Sprachausgabe
Steuerung: Einfache Point&Click-Steuerung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Windows XP/Vista, Intel Core 2 Duo 2.4, AMD Athlon x2 2.8 GHz, 2 GB RAM, Karte mit Shader 3.0 und 512 MB, Direct X 9.0c, Soundkarte Direct-X-kompatibel
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Windowas 7, Intel Core 2 Quad 2.7 GHz, AMD Phenom II X4 3 GHz, 4 GB RAM, Karte mit Shader 3.0 und 1.024 MB, Direct X 9.0c, Soundkarte Dirext-X-kompatibel

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 16
Das Spiel enthält zwar kein Blut, aber dafür Gewaltdarstellungen und Leichen. Das ganze Setting ist sehr düster und schlägt teilweise stark auf die Psyche.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam
Spielzeit (Std.:Min.): 9:00
Die Version lief im Test ohne Bugs, Ruckler oder Abstürze. Aufgrund des Schwierigkeitsgrads kann das Spiel auch bereits nach wenigen Stunden zu Ende sein.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmungsvoller Grafik-Stil
- ➕ Melancholische Musik passt perfekt zum Setting
- ➕ Sehr viel Handlungsfreiheit
- ➕ Schwierige moralische Entscheidungen
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Großartige Umsetzung einer wichtigen Thematik
- ➖ Steuerung reagiert in heiklen Situationen oft nicht wie gewünscht
- ➖ Keine Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **86**

Das Heldenteam erlebt ein drei- bis vierstündiges Abenteuer im märchenhaft inszenierten Alaska.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Niemals allein: Gleich zu Beginn freundet sich Nuna mit einem Polarfuchs an. Beide Figuren sind voll spielbar, auch im Koop.

Nuna erhält früh eine (umständlich zu bedienende) Bola, mit der sie entfernte Hindernisse beseitigt.

Never Alone

Von: Felix Schütz

Lernen und Spaß dabei: *Never Alone* liefert ungewöhnliche Einblicke in die Iñupiat-Kultur.

Computerspielen lässt sich ja so manches nachsagen, doch als „lehrreich" gehen wohl nur nur die wenigsten von ihnen durch. Dabei gibt es spannende Ausnahmen, die das Medium geschickt nutzen, um dem Spieler handfeste Kultur zu vermitteln. *Never Alone* ist so ein Sonderfall: Seine Geschichte, seine Motive, seine Figuren, all das basiert auf der Folklore der Iñupiat – so nennt sich ein Volk indigener Einwohner, das in den kalten, westlichen Regionen Alaskas beheimatet ist. Der US-Entwickler Upper One Games tat sich dazu mit mehreren Iñupiat-Mitgliedern zusammen, um ihre Bräuche und Werte zu verstehen und in ein schönes Spiel zu verpacken. Herausgekommen ist nicht nur ein sympathischer Mix aus Jump & Run und Puzzle-Abenteuer, sondern auch gleich noch ein kleiner Doku-Film – den schalten wir einfach Stück für Stück frei und erfahren so spannende Details über ein Volk, dessen Wurzeln rund 3.000 Jahre zurückreichen.



Nahezu alles im Spiel basiert auf der Folklore der Iñupiat. Nordlichter werden beispielsweise als gefährliche Geister dargestellt.

Das Mädchen und der Fuchs

Im Zentrum von *Never Alone* steht die besondere Freundschaft zwischen dem Eskimo-Mädchen Nuna und einem treuen Polarfuchs. Gemeinsam begleiten wir die zwei durch ein charmantes Abenteuer, das sie durch die märchenhaften Eislandschaften Alaskas führt. Zwar gibt es auch ein paar schlicht gezeichnete Zwischensequenzen, doch der Großteil des Plots wird durch die Stimme eines alten Erzählers vermittelt – der spricht im traditionellen Iñupiat-Akzent, weshalb man der Handlung in erster Linie über die deutschen Untertitel folgt.

Teamwork und Koop

Das Gameplay von *Never Alone* ist zwar an Meisterwerke wie *Limbo* angelehnt, erreicht aber niemals deren Klasse – dafür ist es einfach zu seicht geraten. Mit Fuchs und Mädchen flitzen wir meist nur gemütlich über Eisschollen, springen und klettern über kleine Hindernisse, reiten auf Geisterwesen über Abgründe oder lösen simple Umgebungsrätsel. Allzu lange muss man da nie überlegen, praktisch alle Aufgaben sind selbsterklärend und blitzschnell gelöst.

Die beiden Helden haben unterschiedliche Fähigkeiten: Das Mädchen kann etwa an Seilen

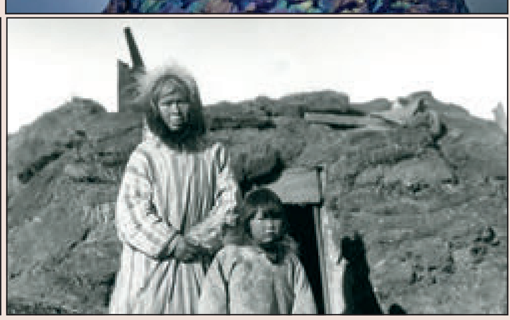
DIE IÑUPIAT-KULTUR IM BLICKPUNKT

Die Entwickler gingen einen ungewöhnlichen Weg: Anstatt sich irgendeine Fantasy-Welt auszudenken, wählten sie die reichhaltige Folklore der Iñupiat als Grundlage für ihr Spiel.

Die Iñupiat sind ein indigener Einwohnerstamm, der vor allem im nordwestlichen Alaska beheimatet ist. Ihre reichhaltige Kultur versuchen Upper One Games und E-Line Media mithilfe von *Never Alone* auf spielerische Weise zu vermitteln: Jedes Motiv, jeder Figur, jede Geschichte im Spiel wurde mithilfe von Iñupiat-Angehörigen entworfen, geschrieben und gestaltet. Zudem wurden die Berater vor die Kamera gebeten, um von ihren Werten und Traditionen zu berichten. Insgesamt 24 Video-Beiträge haben es ins Spiel geschafft, die man nach und nach freischaltet – jeder Beitrag ist etwa ein bis zwei Minuten lang und liefert einen leicht selbstverliebten, aber auch faszinierenden Einblick in diese jahrtausendealte Kultur: Familie und Gemeinschaft, Natur und Tierwelt, Jagd und Tanz, Märchen, Mythen und Sagen – das und vieles mehr wird anhand der kurzen Filme unterhaltsam und spannend vermittelt. Fazit: Tolle Idee, saubere Umsetzung!







schwingen, Kisten verschieben und mit ihrer Bola entfernte Hindernisse abschießen. Der schmale Fuchs zwängt sich dafür durch enge Lücken, kraxelt an Wänden rauf und lässt geisterhafte Plattformen erscheinen. Weil es oft nötig ist, die Stärken beider Figuren zu kombinieren, darf man auf Knopfdruck flott zwischen den Charakteren hin und her wechseln. Während man eine Figur direkt kontrolliert, übernimmt die KI dann einfach die andere – das machte bei Release zwar noch gelegentlich Probleme, funktioniert seit dem Patch 1.1 aber recht zuverlässig. Sehr schön: Auf Wunsch lässt sich das gesamte Spiel auch in einem lokalen Koop-Modus bestreiten. Das klappt gut und macht manche Aufgaben etwas leichter.

Action mit Hindernissen

Gegner im klassischen Sinn gibt's nicht in *Never Alone*. Darum spielen Kämpfe auch keine Rolle – mit einer Ausnahme, die wir natürlich nicht spoilern. Allerdings wird man in mehreren Actionszenen von Widersachern verfolgt, zum Beispiel von einem zornigen Eisbär – da muss man dann unter Zeitdruck durch den Level flüchten oder den Gegner mithilfe der Bola-Schleuder austricksen. Solche Abschnitte sind zwar nicht anspruchsvoll, sorgen ab und zu aber für Tempo und ein bisschen Spannung.

Gerade in diesen Szenen fallen jedoch auch einige Schnitzer in der Steuerung auf: Ob man nun unabsichtlich in den Abgrund springt oder mit der Bola wieder mal meilenweit am Ziel vorbeischießt, weil es kein Fadenkreuz oder dergleichen gibt – die Bedienungsmängel können nerven. Immerhin sind die automatischen Checkpoints aber so dicht beieinander und fair gesetzt, dass trotz mancher Steuerungsmacke nur sehr selten Frust aufkommt.

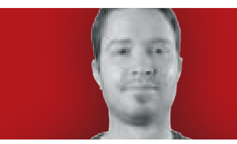
Ein schönes Stück Kultur

Never Alone ist ein solides, ein schönes Spiel. Zu etwas Besonderem wird es aber erst durch die Video-Dokumentation, von der wir nach und nach neue Szenen freischalten. Zusammen kommen die Filmhäppchen auf eine gute halbe Stunde Laufzeit und beleuchten dabei verschiedenste Aspekte, Sagen und Bräuche der Iñupiat. Je mehr man sich so mit dem kulturellen Hintergrund des Spiels beschäftigt, desto deutlicher wird auch, wie viel Herzblut und Hingabe die Indie-Entwickler in ihr Erstlingswerk gesteckt haben. Und das wirkt sich positiv auf den Spielspaß aus.

Durch die Möglichkeit, jederzeit einen Filmschnipsel anzuschauen, kaschiert das Spiel auch ein wenig seinen mageren Umfang – *Never Alone* ist nämlich schon in drei bis vier Stunden durchgespielt. Durch die liebevolle Aufmachung, die netten Helden und die kluge Einbindung der Doku-Filme bleibt das Gesamtpaket trotzdem in guter Erinnerung. ❑

MEINE MEINUNG |

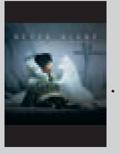
Felix Schütz



„Das darf gerne Schule machen!"

Schon lange frage ich mich, warum fast alle Spiele ohne „Begleitmaterial" daherkommen. Mit Ausnahme von *Valiant Hearts* fällt mir kaum ein Titel ein, der über seine Grenzen hinausgeht, aktuelle Bezüge herstellt und nicht nur Spaß macht, sondern auch handfestes Wissen vermittelt. *Never Alone* meistert diesen Anspruch mit Bravour: Das grundsympathische Abenteuer unterhält mit seinem stimmungsvollen Setting und seinen liebenswürdigen Helden, liefert obendrein aber noch eine Reihe hübsch produzierter Doku-Videos mit interessanten, kleinen Einblicken in eine lebendige Kultur. Bitte herschauen, liebe Publisher: In Zukunft gerne mehr davon!

NEVER ALONE



Ca. € 15,-
18. November 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Upper One Games / E-Line Media
Publisher: E-Line Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: *Never Alone* ist u.a. über Steam, Humble Bundle oder über die Seite www.neveralonegame.com erhältlich. Ein Steam-Konto wird in jedem Fall benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Entwickler kitzeln schön gestaltete Eislandschaften, hübsche Wassereffekte und eine stimmige Beleuchtung aus der Unity-Engine.
Sound: Der Iñupiat-Sprecher sorgt für Flair, die Musik ist aber zu unauffällig.
Steuerung: Per Maus und Tastatur oder Gamepad spielbar. Beim Springen und Zielen oft ungenau.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: *Never Alone* lässt sich komplett im lokalen Koop-Modus spielen.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows 7 64-Bit oder höher, Intel Core 2 Duo E4500 mit 2.2GHz oder AMD Athlon 64 X2 5600+ mit 2,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 240 GT oder Radeon HD 6570

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Es gibt eine kurze, berührende Tötungsszene und in den Doku-Filmen wird kurz auf die Jagd von Tieren eingegangen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.1
Spielzeit (Std.:Min.): 4:00
Dank Patch 1.1 agiert die Begleiter-KI im Einzelspielermodus zuverlässiger.

PRO UND CONTRA

- \+ Nettes Heldenduo
- \+ Märchenhaftes Alaska-Setting
- \+ Gute Atmosphäre, schönes Design
- \+ Einsteigerfreundlich
- \+ Auch im lokalen Koop spielbar
- \+ Stimmungsvoller Erzähler
- \+ Interessante, optionale Video-Dokumentation über die Iñupiat
- \+ Fair gesetzte Checkpunkte
- − Steuerung häufig ungenau
- − Kein Fadenkreuz o. Ä. beim Zielen mit der Bola
- − Geringer spielerischer Anspruch
- − Einige Trial-and-Error-Momente
- − Kurze Spielzeit (3-4 Stunden)
- − Kaum erzählerische Highlights
- − Spielerisch wenig Abwechslung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**



Ein Kraftwerk ist in Flammen aufgegangen. Löschfahrzeuge versuchen, den Brand zu löschen.

Emergency 5

Von: Andreas Bertits

In *Emergency 5* kümmert ihr euch um viele Notfälle – ein solcher ist auch das Spiel selbst.

Ein Unfall hat sich in Hamburg ereignet. An einer Kreuzung rasten einige Autos ineinander. Es gibt mehrere Verletzte. Schnell werden die Feuerwehr, ein Notarzt und die Polizei losgeschickt. Während die Polizei am anderen Ende der Stadt offenbar planlos durch die Straßen kurvt, hat es der Krankenwagen geschafft, in einen der Wasserkanäle zu fahren und steckt nun fest. Der Einsatzwagen der Feuerwehr dagegen hat den Unfallort erreicht und fährt erst einmal über einen der Verletzten ...

Herzlich Willkommen in *Emergency 5,* dem neuesten Teil der bekannten Notfall-Simulationsserie, der aktuell selbst zu einem Notfall geworden ist. Und dabei könnte alles so spannend sein. Nach dem Tutorial, das euch die wenig intuitive und unnötig komplizierte Steuerung anhand von einigen Einsätzen in München erklärt, erwarten euch die ersten Einsätze. In den Städten Hamburg, Berlin, München oder Köln legt ihr los, um die Städte vor diversen Katastrophen wie Bränden oder Unfällen zu schützen und auch kleinere Einsätze zu absolvieren, bei denen man verletzte Bauarbeiter retten, vom Baum gefallene Bürger verarzten oder vermisste Personen finden muss. Alternativ steht auch ein Storymodus zur Verfügung, der eine leidlich spannende Geschichte anhand mehrerer Einsätze erzählt.

Diashow

Grafisch kann *Emergency 5* dabei durchaus überzeugen und bietet detaillierte Orte und Einsatzfahrzeuge sowie spektakuläre Effekte wie Feuer und Explosionen – sofern man auf Diashows steht. Denn die Performance von *Emergency 5* (Version 1.2) ist katastrophal. Auf Ultra-Einstellungen und einer Full-HD-Auflösung kamen wir selten über 15 Frames pro Sekunde, deutlich weniger sogar, wenn wirklich ein Großeinsatz mit mehreren Bränden anfiel. Selbst die Reduzierung des Detailgrads half nicht viel.

Spielerisch bietet *Emergency 5* Abwechslung, denn es gibt immer etwas zu tun. Da wird eine Bank überfallen, während an einer anderen Ecke ein Auto auf eine Ampel rast und ein Tanklaster in wieder einer anderen Straße umkippt und zu explodieren droht. In einem Kanal brennt ein Schiff und an einer Baustelle ereignete sich ein schrecklicher Unfall. Jeder Einsatz wird euch per Funk übermittelt und ihr entscheidet, welchem ihr euch wie schnell und mit welchem Gerät und Einsatzfahrzeug widmet. Ist der Autofahrer beim Unfall eingeklemmt und muss aus dem Wagen geschnitten werden, dann sollte beispielsweise auch ein Feuerwehrfahrzeug vor Ort sein. Gab es bei der Schießerei an der Bank Verletzte, dann benötigt ihr auch einen Notarzt und einen Krankenwagen, um die Personen ins Krankenhaus zu bringen.

Houston, wir haben Probleme!

Für Frust sorgt die unnötig komplizierte Steuerung, bei der man jede Aktion separat sowie jeden beteiligten Helfer einzeln auswählen und steuern muss und dies zudem noch über verschiedene Menüs, die auch über den Bildschirm verteilt sind, passiert. Die Animationen wirken ebenfalls oft unfreiwillig komisch, wenn etwa der Krankenwagen mit gefühlten vier Animationsstufen auf einer engen Straße wendet und da-

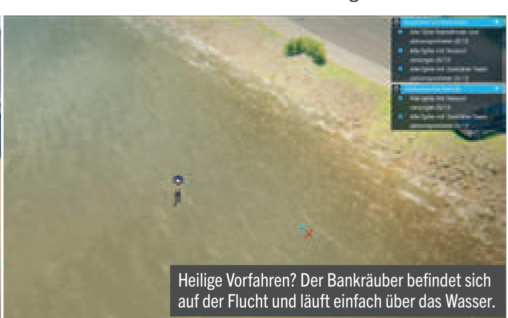
KATASTROPHENSIMULATION: BUGS, BUGS, BUGS

Bugs oder Programmfehler können einem den Spielspaß vermiesen und auch unfreiwillig komisch sein. *Emergency 5* entpuppte sich während unseres Tests als ein wahres Paradebeispiel für teils lustige, teils nervige Bugs.

Fahrzeuge, welche während Wendemanövern am Boden liegende Verletzte überrollen, stellen keine Seltenheit dar. Notarztwagen, die ohne den Notarzt zurück ins Hauptquartier fahren oder Einsatzautos, die plötzlich im Fluss liegen, gehören dabei ebenso dazu wie über Wasser fliehende Bankräuber oder Unfallopfer sowie brennende Autos, die sich einfach in Luft auflösen. Ebenfalls einerseits lustig, andererseits für den Einsatz frustrierend ist es, wenn Feuerwehrleute vor dem brennenden Gebäude aus dem Fahrzeug aussteigen, sich einen Schlauch schnappen, aber diesen nicht an den zwei Meter entfernten Hydranten anschließen, sondern lieber quer durch Stadt rennen, um Wasser zu besorgen. Dies zeigt, dass sich *Emergency 5* aktuell in einem unfertigen Zustand befindet und jeder Einsatz im Spiel aufgrund der Bugs die interessantesten Überraschungen bieten kann.



Kollateralschaden: Ohne Rücksicht auf Verluste überrollt das Feuerwehrfahrzeug eine Passantin.



Heilige Vorfahren? Der Bankräuber befindet sich auf der Flucht und läuft einfach über das Wasser.

bei zig Passanten streift, während das Feuerwehrauto den Patienten am Boden überrollt. Aufgrund der wirklich miserablen Wegfindung muss man immer hoffen, dass die Einsatzfahrzeuge auch wirklich am Einsatzort ankommen und nicht unterwegs selbst in Not geraten. Einsatzkräfte wie Feuerwehrleute können auf der Suche nach einem Hydranten zur Löschung auch schon mal zu Fuß ans andere Ende der Stadt rennen, während das Feuer außer Kontrolle gerät.

In *Emergency 5* spielt Koordination eine wichtige Rolle, was vor allem bei den Großeinsätzen schweißtreibend werden kann. Schließlich muss man – wie bereits erwähnt – jeden Helfer einzeln steuern. Schnell Feuerwehrmann A den Schlauch in die Hand drücken und das Feuer löschen, während Feuerwehrmann B den Fahrer des Unfallwagens aus dem Auto schneidet. Die Polizei muss zum Banküberfall gelotst werden, während der Notarzt ohne entsprechenden Befehl zuschaut, wie der angeschossene Passant verblutet. Ab und an gibt es mehrere Lösungswege, etwa Bäume in einem brennenden Wald zu fällen, damit sich das Feuer nicht weiter ausbreitet. Alternativ löscht man auch einfach den Brand mit genügend Einsatzkräften. Erfolgreich absolvierte Einsätze lassen die Kasse klingeln, sodass man sich mehr Fahrzeuge und Einsatzkräfte kaufen kann, die man dann für immer mehr aufkommende Missionen benötigt.

Ein Spiel als Notfall

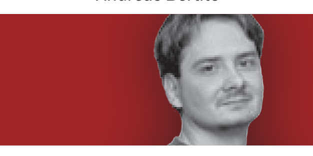
Grundsätzlich könnte *Emergency 5* durchaus Spaß machen, wenn nicht die Wegfindung, die Performance, die komplizierte Steuerung sowie einige Bugs dazwischenfunken würden. Auch der Online-Modus konnte aufgrund der genannten Probleme und häufiger Verbindungsabbrüche nicht überzeugen. Dafür wird ein umfangreicher Editor mitgeliefert, mit dem man seine eigenen Einsätze erschaffen kann. *Emergency 5* hinterlässt in der aktuellen Version einen faden Beigeschmack, da das Spiel durchaus Potenzial hat, dieses durch die technischen Probleme aber nicht ausspielen kann. ❑



Ein Feuerwehrmann löscht einen brennenden Schaltkasten, bevor Schlimmeres passieren kann.

MEINE MEINUNG |

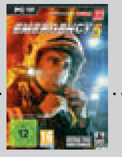
Andreas Bertits



„*Emergency 5* ist selbst ein Notfall."

Emergency 5 scheint ein weiteres Opfer einer zu frühen Veröffentlichung zu sein. Hier können wohl nur noch mehrere Notoperationen anhand von Patches helfen. Diese müssen aber schnell passieren, da der Patient sonst das Zeitliche segnet und schnell in Vergessenheit gerät. Die Großeinsätze in *Emergency 5* könnten Spaß machen, wenn sich das Spiel gut spielen ließe. Dazu ruckelt es aber zu stark, die Wegfindung ist ein schlechter Witz und auch die viel zu komplizierte Steuerung lässt den nötigen Komfort vermissen. Damit wird *Emergency 5* selbst zu einem Notfall, um den sich die Entwickler schnellstmöglich kümmern müssen!

EMERGENCY 5



Ca. € 40,-
28. November 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Simulation
Entwickler: Sixteen Tons
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: *Emergency 5* benötigt einen Steam-Account, an den es auch gebunden ist.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Effekte, aber teilweise detailarme Texturen, abgehackte Animationen
Sound: Nervtötende Musik, aber annehmbare und realistische Geräusche
Steuerung: Viel zu komplizierte Steuerung über auf dem Bildschirm verteilte Menüs.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Großeinsätze, die kooperativ von bis zu vier Spielern gemeistert werden müssen.
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Quad Core 2.4GHz oder AMD Quad Core 2.4GHz, 4 GB RAM, Geforce 400- oder Raden 6000-Serie
Empfehlenswert: Intel Quad Core 3.2GHz oder AMD Quad Core 3.2GHz, 8 GB RAM, Geforce 660Ti oder AMD Radeon HD 7950

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Sich ausbreitende Brände und brennende Passanten sowie Bankräuber, die Polizisten angreifen, sind für sehr junge Spieler nicht geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.2
Spielzeit (Std.:Min.): 27:38
Abstürze hatten wir während der Testzeit zwar keine, dafür hing das Spiel zwischendrin immer mal wieder.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele unterschiedliche Einsätze
- ➕ Hübsche Grafikeffekte
- ➕ Abwechslungsreiche Einsatzorte
- ➕ Gute Koordination der Einsätze
- ➕ Editor
- ➕ Manchmal mehrere Möglichkeiten, Missionen zu absolvieren
- ➖ Schlechte Wegfindung
- ➖ Viele Bugs
- ➖ Zu komplizierte Steuerung
- ➖ Einsatzorte oft schwer zu finden
- ➖ Nervige Musik
- ➖ KI-Figuren agieren dumm oder gar nicht

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **58**

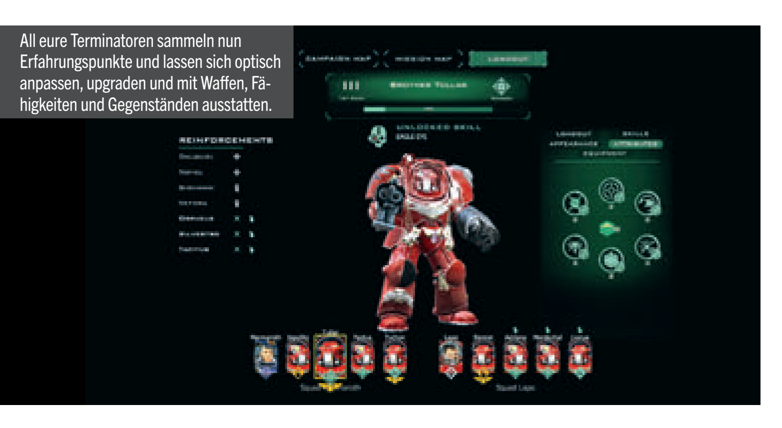
Missionen, in denen ihr alle Gegner besiegen müsst, geht ihr am besten defensiv an – die Genestealer kommen eh zu eurem Squad gerannt.

Space Hulk: Ascension

Von: Sascha Lohmüller

Space Hulk war 2013 etwas trocken, *Ascension* verbessert das Spielprinzip in fast jeder Hinsicht.

Als vor etwas mehr als einem Jahr, im Spätsommer 2013, das Taktikspiel *Space Hulk* des dänischen Entwicklers Full Control erschien, bemängelten wir vor allem das fehlende Drumherum. *Space Hulk* schaffte es zwar, die Brettspiel-Vorlage recht akkurat einzufangen, scheiterte aber daran, den Spieler durch eine Story oder missionsübergreifende RPG-Elemente bei der Stange zu halten. In der Zwischenzeit vermurksten die Entwickler zudem ihren *Jagged Alliance*-Ableger *Flashback*. Keine guten Vorzeichen für die *Ascension*-Edition von *Space Hulk* also? Mitnichten!

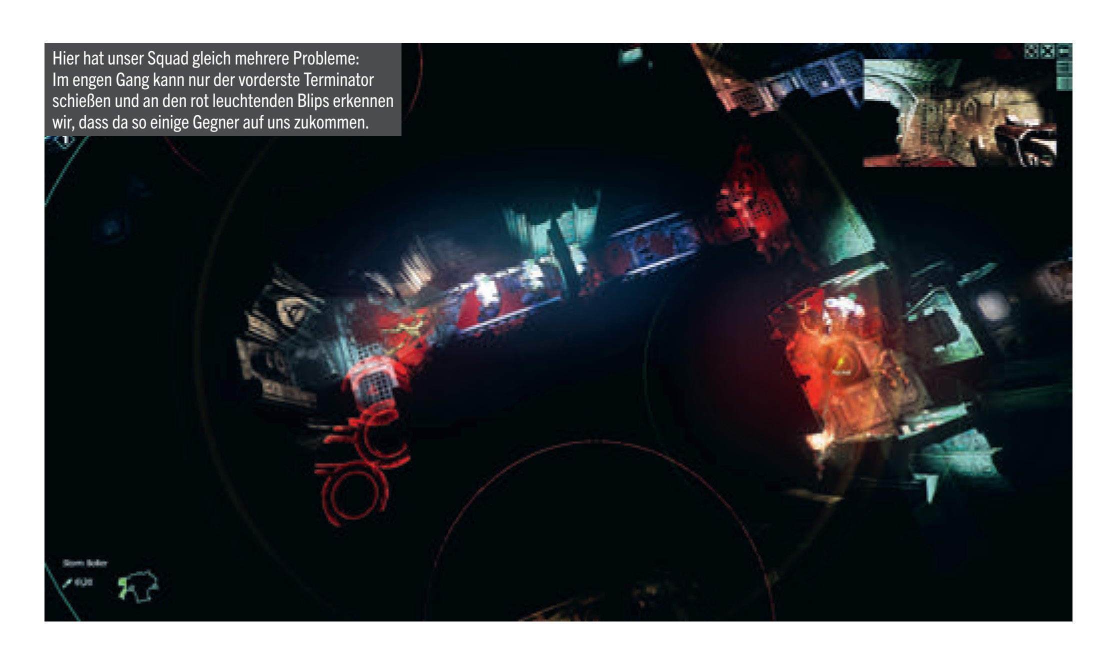


All eure Terminatoren sammeln nun Erfahrungspunkte und lassen sich optisch anpassen, upgraden und mit Waffen, Fähigkeiten und Gegenständen ausstatten.

Von Kampagnen und Weltall-Wölfen

Denn neben einigen Gameplay-Verbesserungen, zu denen wir später kommen, feilten die Entwickler vor allem an den Elementen abseits der einzelnen Gefechte. Die mehr als 100 Missionen etwa sind in drei zusammenhängende Kampagnen aufgeteilt, die zwar keine herausragend spannende Geschichte erzählen, aber immerhin nicht mehr so beliebig rüberkommen wie die Einzelmissionen im Vorgänger. Und als wäre das nicht genug, könnt ihr all diese Missionen mit drei unterschiedlichen Space-Marine-Gruppierungen angehen. Die Ultramarines sind auf Fernkampf spezialisiert und verfügen als einzige Fraktion über Cyclone Missiles, dafür aber über einen Nahkampf-Malus. Die Space Wolves sind das genaue Gegenteil: Trefferchance-Bonus auf Nahkampfangriffe, Nachteile beim Fernkampf, schicke Frostwaffen als Bonus. Die goldene Mitte bilden die Blood Angels, die weder über Vor- noch Nachteile hinsichtlich einer Waffengattung verfügen und auch keine Extrawaffen in die Schlacht führen. Als Ausgleich dafür wurden ihnen fünf Fokuspunkte als Bonus spendiert.

Und auch hinsichtlich eurer Terminatoren (Elite-Space-Marines) hat sich einiges geändert. Ihr führt zwar immer noch ein bis zwei Fünfer-Squads ins Feld, die individuellen Charaktere sammeln nun aber im Gegensatz zum Vorgänger Erfahrung und schalten dadurch Skills, Stat-Boni sowie neue Waffen frei und lassen sich optisch anpassen. Die Konsequenz: Es ist deutlich ärgerlicher, wenn ein Terminator das Zeitliche segnet – zumindest falls ihr auf einem der beiden höheren Schwierigkeitsgrade spielt. Dann nämlich werden gefallene Squadmitglieder nach der Mission durch Stufe-1-Rookies ersetzt. Auf dem zweitniedrigsten Schwierigkeitsgrad (der durchaus fordernd ausfällt) erhaltet ihr immerhin einen Ersatz auf derselben Stufe. Dezent albern hingegen ist der leichteste Schwierigkeitsgrad, auf dem Terminatoren unsterblich sind – das führt die ganze Taktiererei ad absurdum.



Hier hat unser Squad gleich mehrere Probleme: Im engen Gang kann nur der vorderste Terminator schießen und an den rot leuchtenden Blips erkennen wir, dass da so einige Gegner auf uns zukommen.

MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*



„In allen Bereichen besser als der staubtrockene Vorgänger"

Bitte nicht falsch verstehen: Mit dem 2013er-*Space Hulk* hatte ich durchaus meinen Spaß. Nur: Auch bei einer Brettspielumsetzung darf gern etwas mehr auf dem Bildschirm und zwischen den Missionen geschehen. Und genau das ist nun mit der *Ascension*-Version der Fall. Ich kann meine Terminatoren aufrüsten, spezialisieren, individualisieren und ihnen sogar eigene Namen zuschustern. Und bei drei Space-Marine-Gruppierungen und über 100 Missionen kommt auch so schnell keine Langeweile auf. Nichtsdestotrotz bleibt *Ascension* aber ein Taktikspiel der alten Schule, das sich wirklich nur beinharte Fans antun sollten – wer etwa nur mit dem neuen *XCOM* vertraut ist, wird sich hier schnell umsehen. Und dass der Mehrspieler-Part weggefallen ist, ärgert mich ebenfalls.

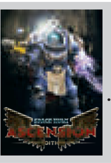
Space-Hulk-Quintessenz

Das Spielgeschehen selbst hat sich hingegen kaum geändert. Nach wie vor versteht sich *Space Hulk* als möglichst regelgetreue Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels. Zu Beginn einer jeden Mission erfahrt ihr in der Taktik-Übersicht, welche Aufgabe euch erwartet. Hier präsentiert sich *Space Hulk* erfreulich abwechslungsreich: Mal sollt ihr eure Terminatoren evakuieren, mal einen Gegenstand bergen und hin und wieder auch einfach nur alle Feinde vernichten. Dazu platziert ihr eure Spielfiguren in einer festgelegten Landezone und bewegt diese dann rundenbasiert durch die dunklen Raumschiffgänge. Jede Aktion, ganz gleich ob Angriff, Türöffnen, Bewegung oder schlichte Drehung, kostet Aktionspunkte. Von denen verfügt jeder Terminator über eine feste (upgradebare) Anzahl. Zudem lassen sich squadübergreifend Fokuspunkte einsetzen, um einzelnen Charakteren mehr Möglichkeiten zu eröffnen.

Wichtig ist bei alledem die Sichtlinie eurer Spielfiguren: Nur Gegner, die sich direkt vor euren Terminatoren befinden, sind sicht- und somit angreifbar. Alle anderen Gegner werden durch sogenannte Blips dargestellt – rote Punkte, die nicht verraten, was sich darunter verbirgt. Mit Glück ist es ein einzelner Genestealer, mit Pech aber auch eine Gruppe oder sogar ein Broodlord. Hier gibt es im Vergleich zum Vorgänger übrigens etwas mehr Varianz an Gegnertypen, wenngleich die Feinde gefühlt alle gleich aussehen. Ihr platziert daher möglichst geschickt eure Terminatoren an Engstellen und versetzt sie in den Overwatch-Modus, damit sie sofort auf Feinde schießen, die sich in ihr Blickfeld bewegen. Dass eure Charaktere zudem nicht durch andere Spielfiguren laufen können, macht die Platzierung umso wichtiger. Dieses schon im Vorgänger gut umgesetzte Brettspielprinzip fängt auch *Ascension* wieder wirklich gut ein, inszeniert es aber etwas flotter: Die Figuren laufen etwas schneller. Ihr könnt schon neue Befehle erteilen, während andere noch ausgeführt werden, oder gar die Runde beenden, während die Terminatoren sich noch bewegen – schön! ❑

Die namensgebenden Space Hulks sind riesige, herumtreibende, archaische Raumschiffe – logisch, dass es mehr als 30 Missionen dauert, sich durch eines durchzukämpfen.

SPACE HULK: ASCENSION



Ca. € 28,-
12. November 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Full Control
Publisher: Full Control
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel ist nur über Steam erhältlich und damit entsprechend an euren Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Zweckmäßig ohne großen Schnickschnack, dafür mit gut eingefangener *Warhammer*-Atmosphäre
Sound: Die Musik hält sich dezent im Hintergrund, Soundeffekte und die (seltene) Sprachausgabe passen zur Space-Marine-Thematik.
Steuerung: Gelungene Maus-und-Tastatur-Steuerung, Kamera manchmal etwas störrisch und nicht frei drehbar.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Der Hot-Seat-Modus des Vorgängers hat es nicht ins Spiel geschafft – *Ascension* ist ein reiner Einzelspieler-Titel.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2 GHz Dualcore, 2 GB RAM, Geforce 400+, Radeon 4000+
Empfehlenswert: 2 GHz Quadcore, 4 GB RAM, Geforce 500+, Radeon 5000+ (beides Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Wie die meisten Steam-Titel wurde *Space Hulk Ascension* nicht geprüft. Aufgrund der düsteren Thematik und des doch reichlich spritzenden Blutes raten wir jedoch davon ab, Ü16-Spieler davorzusetzen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00
Einmal stürzte das Spiel während der Missionsbeschreibung ab, ansonsten lief es erfreulich reibungslos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Akkurat umgesetztes Regelwerk der Brettspielvorlage
- ➕ Level- und Upgrade-System für Terminatoren
- ➕ Auf den höheren Schwierigkeitsgraden sehr anspruchsvoll
- ➕ Viel Umfang mit drei Fraktionen und über 100 Missionen
- ➕ Komfortabler und flüssiger als der Vorgänger, …
- ➖ … aber immer noch recht langatmig
- ➖ Technisch nur Durchschnitt
- ➖ Niedrigster Schwierigkeitsgrad witzlos
- ➖ Mehrspielermodus gestrichen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Schöner Kopfball, hässliches Jersey: Die nicht lizenzierten Trikots sind leider sehr hässlich ausgefallen.

Pro Evolution Soccer 2015

Von: Christian Dörre

Der Altmeister ist zurück und kann fast wieder an alte Erfolge anknüpfen.



Normalerweise treffen jeden September die beiden großen Fußballspiele-Reihen *FIFA* und *Pro Evolution Soccer* aufeinander und jedes Jahr entbrennt in beiden Fanlagern der Streit, welches Spiel nun die beste Fußballsimulation ist. Diesmal sieht es aber etwas anders aus, denn bei Konami nahm man sich nach dem sehr durchwachsenen Vorgänger genug Zeit, um wieder in die richtige Spur zu finden, und ließ sogar den großen Konkurrenten vorlegen. Waren wir zunächst skeptisch, ob *PES* wirklich wieder ins Titelrennen einsteigen kann, wurden wir nach etlichen Stunden mit der fast fertigen Fassung eines Besseren belehrt und freuen uns, euch mitteilen zu dürfen, dass *PES 2015* den letztjährigen Vorgänger fast wieder vergessen macht. So ganz zufrieden sind wir aber trotzdem nicht, denn ein paar Altlasten schleppt der Titel immer noch mit sich herum.

Leidiges Lizenz-Thema

Um das ewige Thema mit den Lizenzen schnell abzuhandeln: Auch dieses Jahr müsst ihr in *PES* mit vielen verfälschten Vereinsnamen und Trikots vorliebnehmen, denn der Konami-Kick hat immer noch nur die FIFPro-Lizenz im Angebot. Die englische Premier League ist bis auf Manchester United komplett verändert und die Bundesliga ist beispielsweise gar nicht existent. Nur Bayern, Schalke und Leverkusen halten die deutsche Fahne hoch. Die holländische, französische, italienische und spanische Liga sind hingegen komplett. Für Bundesliga-Fans sicherlich ein schwacher Trost, gerade auch, da die größte Patch-Community die Fußball-Serie ab diesem Jahr nicht mehr unterstützt.

Für *PES*-Veteranen stellt dies sicherlich nicht das größte Problem dar, die Fantasie-Trikots der nicht lizenzierten Mannschaften sehen allerdings oftmals wie hässliche Schlafanzüge aus und wirken einfach nicht mehr zeitgemäß. Dies fällt besonders im Vergleich mit den originalgetreuen Teams auf, deren Trikots wunderbar detailliert dargestellt werden.

Zudem haben wir uns sehr über die gebotene Präsentation geärgert. Wirken die Spiele bei Konkurrent *FIFA* oftmals wie eine TV-Übertragung, bietet *PES 2015* die altbekannte, seit Jahren wiederverwertete Präsentation, die einfach nicht mehr zeitgemäß ist. Vor allem die Kommentatoren nerven mit ihren alten, nicht zum Geschehen passenden, abgehackten und schlecht abgemischten Phrasen.

Noch beschämender finden wir allerdings die Abstimmung auf die PC-Technik. Im Vergleich zu den Fassungen für die PS4 und Xbox One wirkt die Grafik auf dem Rechenknecht teilweise arg grob. Uns ist schleierhaft, warum Konami augenscheinlich so wenig Mühe in die PC-Version investiert hat.

Rückkehr des PES-Gefühls

Doch (vorerst) genug gemeckert, denn *Pro Evolution Soccer 2015* macht auch verdammt viel richtig. Das Spielgeschehen läuft nämlich so flüssig, dass sich der Vorgänger verschämt in der Ecke verkriecht.

Vor allem die Offensive funktioniert geradezu fantastisch. Die neuen Laufwege sind clever und ermöglichen euch immer wieder neue Wege, die Verteidigung auszuhebeln. Besonders das hervorragende Flügelspiel begeisterte uns immer wieder aufs Neue. Die Flanken lassen sich wunderbar dosieren und timen, zudem sehen sie einfach gut und realistisch aus. Wer im neuen *PES* einmal eine Bananenflanke in den Strafraum ge-

Wie schon in alten *PES*-Teilen gleicht kaum eine Strafraum-Situation der anderen.

Die Spielermodelle der lizenzierten Kicker sehen zumeist richtig gut aus. Selbst die Bayern.

Das Spiel über die Flügel ist hervorragend gelungen und stellt Konkurrent *FIFA* in den Schatten.

droschen hat, wo der mitgelaufene Stürmer eiskalt einnetzt, erkennt sofort, wo auch die *FIFA*-Serie noch ordentlich Nachholbedarf hat.

Weniger gefiel uns allerdings, dass Konter manchmal zu übermächtig sind, denn obwohl das Stellungsspiel der Abwehrrecken verbessert wurde, sind sie immer noch zu leicht mit hohen, langen Bällen zu überlisten. Überhaupt lässt die Defensive oftmals etwas zu wünschen übrig. Die Akteure können sich in einigen Momenten nicht ganz entscheiden, ob sie nun den Gegenspieler angreifen oder weiterhin den Raum zustellen sollen, sodass sich immer wieder Lücken in der Abwehrkette auftun.

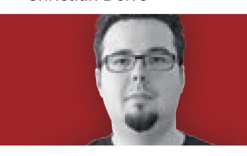
Zudem ziehen die Zweikämpfe im Vergleich zu *FIFA 15* klar den Kürzeren. Während man bei dem Titel von EA volle Kontrolle im Zweikampf hat, Grätschen geschickt timen und das Gewicht spürbar verlagern kann, fühlen sich die Situationen bei *PES 2015* etwas zu statisch an. Man hat eher selten ein Gespür dafür, ob man den Ball nun noch weggespitzelt bekommt. Außerdem gibt es viel zu wenig Zweikämpfe im Mittelfeld sowie auch zu wenig Fouls. Hier merkt man, wie die Kollisionen von *FIFA 15* zur Authentizität beitragen, die *PES 2015* in diesem Fall vermissen lässt.

Dafür hat uns der neue, äußerst motivierende My-Club-Modus sehr gefallen, in dem ihr euch online oder offline mit der Zeit eine immer stärker werdende Truppe aufbaut. Die Präsentation ist allerdings auch hier recht dröge ausgefallen.

Trotz der genannten Mängel dürfen Fans der Fußball-Reihe aber beruhigt aufatmen, denn der neueste Streich ist wieder sehr nah dran am Genre-Konkurrenten und überzeugt mit gewohnt großem Umfang, der diesmal auch wieder mit einem sehr guten Spielablauf untermauert wird. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Dörre

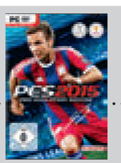


„Ein tolles Comeback, zum Titel reicht's aber noch nicht wieder."

Ich habe die *PES*-Serie immer heiß und innig geliebt, sodass es mir ein wenig wehtat, mit der Konkurrenz fremdgehen zu müssen. Diese Zeiten sind aber wieder vorbei, denn bereits nach den ersten Matches merkt man, dass *Pro Evolution Soccer* wieder da ist und die Tabellenspitze zurückerobern möchte. Dafür reicht es dieses Jahr zwar noch nicht, aber die Serie befindet sich auf einem guten Weg. Ein besseres Balancing bei der Defensive und spielerisch zieht man an der Konkurrenz vorbei. Noch dringender braucht *PES* aber eine Frischzellenkur in Sachen Präsentation. Die ist einfach nicht mehr zeitgemäß.

PRO EVOLUTION SOCCER 2015

Ca. € 40,-
13. November 2014



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Für die Aktivierung wird ein Steam-Konto benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grandiose Animationen, aber sterile Präsentation. Grafisch recht grob im Vergleich zur Konsolenfassung.
Sound: Monotone, aber stimmige Stadionkulisse. Dafür aber auch grauenhaft schlechte Kommentatoren.
Steuerung: Die Tastatur-Steuerung ist passabel, wir empfehlen aber ein Gamepad für bessere Kontrolle.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Turniere, Ligen und der motivierende My-Club-Modus sorgen lange für Unterhaltung.
Zahl der Spieler: 2-22

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows Vista/7/8, Dual Core CPU mit 1,8 GHz, 1 GB RAM, Radeon X1300 / GeForce 7800
Empfehlenswert: Windows 8, Dual Core CPU mit 2,9 GHz, 2 GB RAM, Radeon X1300 / GeForce 7800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Selbst die brutalsten Fouls sind absolut harmlos und für Kinder unbedenklich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00
Unsere Steam-Version lief flüssig und Bugs fielen uns in der kompletten Spielzeit keine auf. Ärgerlich: Bei Online-Matches kam es jedoch öfters zu Verbindungsabbrüchen.

PRO UND CONTRA

- + Tolle neue Laufwege in der Offensive
- + Hervorragend gelungenes Flügelspiel
- + Viel flüssigerer Spielablauf als noch im letzten Jahr
- + Viele verschiedene Spielabläufe und -situationen
- − Völlig veraltete und sterile Präsentation
- − Zu wenig Zweikämpfe, zu statische Defensive
- − Teilweise grobe Optik; technische PC-Möglichkeiten bleiben ungenutzt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

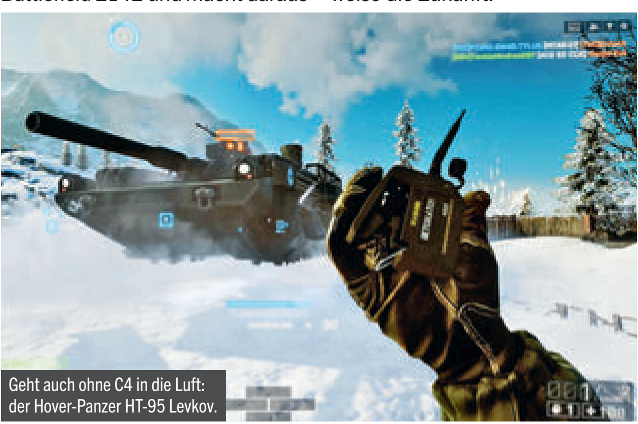
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

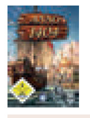
Battlefield 4: Final Stand

Mit *Final Stand* geht *Battlefield 4* in die fünfte und letzte Runde und begibt sich dafür in eisige Gefilde. Der große Showdown findet auf den vier neuen Karten Hangar 21, Hammerhead, Kareliens Riesen und Operation Whiteout statt, die in den subarktischen Regionen Russlands angesiedelt sind. Dort gibt es nicht nur in den Fels gehauene Bunkeranlagen zu bestaunen; ihr könnt euch auch die dort entwickelten Prototypen zu Nutze machen. Dazu gehören unter anderem der extrem wendige Hover-Panzer Levkov sowie die Infanterieversion einer Railgun, mit der ihr sogar Helikopter vom Himmel holt. *Final Stand* bildet die Brücke zum 2006 erschienen *Battlefield 2142* und macht daraus keinen Hehl. Serienveteranen freuen sich über zahlreiche Anspielungen. So befindet sich im Hangar 21 der gleichnamigen Map ein noch im Bau befindliches Titan-Trägerschiff. Außerdem könnt ihr euch selbst in Pods über die gesamte, auf vertikales Gameplay ausgerichtete Karte katapultieren. Die drei anderen Maps gehören leider eher zur Standardkost und lassen echte Höhepunkte vermissen. Auch die Levolution-Elemente sind eher funktional als spektakulär. Kurzum: Wer *Final Stand* auslässt, hat nichts Weltbewegendes verpasst. Nostalgischen Fans von *Battlefield 2142* bietet der DLC für 14,99€ hingegen eine nette Reise in die Vergangenheit. Beziehungsweise die Zukunft.


Geht auch ohne C4 in die Luft: der Hover-Panzer HT-95 Levkov.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

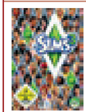


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



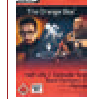
Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



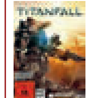
Call of Duty: Advanced Warfare
Getestet in Ausgabe: 12/14
Dank des hervorragenden Waffengefühls und neuer Features wie dem Jetpack ist das neue *Call of Duty* online enorm schnell und mitreißend. Die gut ausbalancierten Karten funktionieren in allen Modi und das motivierende Loot-System sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	87



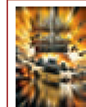
Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



Titanfall
Getestet in Ausgabe: 04/14
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

World of Tanks
Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

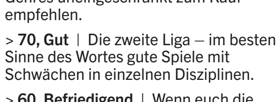
SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.



- > **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.
- > **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.
- > **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.
- > **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- > **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- < **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die sechs PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



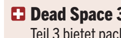
Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

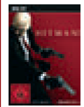
Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, die engagierte Fans mittels etlicher (Grafik-)Mods kostenlos erweitert haben.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

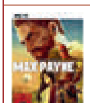
+ GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



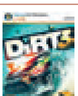
The Evil Within
Getestet in Ausgabe: 11/14
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	90



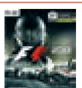
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



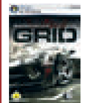
F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Peter empfiehlt



Beyond Good & Evil
Getestet in Ausgabe: 02/04

Es mag auf den ersten Blick verrückt wirken, ein über zehn Jahre altes Spiel zu empfehlen, wenn doch jeden Monat zahlreiche neue Geheimtipps erscheinen. Aber Jades originelles Abenteuer in *Beyond Good & Evil* ist selbst eine Dekade später noch ein einzigartiges Erlebnis, witzig und clever. Als Fotografin bereise ich eine wunderschöne Fantasy-Welt, kämpfe gegen Monster, fahre Hoverboard-Rennen, schleiche an Wachen vorbei. Das alles wechselt sich in schneller Folge ab, langweilig wird mir so nie. Nur das Warten auf den überfälligen Nachfolger, das bin ich langsam leid.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

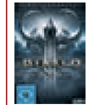


Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

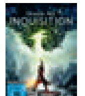
Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

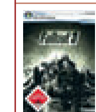
+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



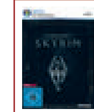
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 13/12
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



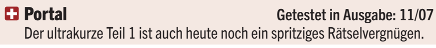
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



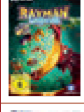
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



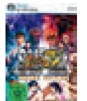
Portal Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



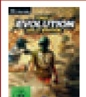
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



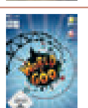
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

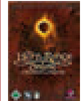


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

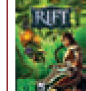


Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

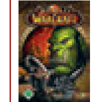
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



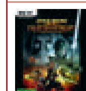
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Rift bietet einen bewährten, wenig innovativen, nichtsdestotrotz sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System und einem flexiblen Talentsystem. Und das alles gratis, denn *Rift* ist Free2Play.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

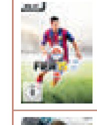


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

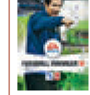
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 15
Getestet in Ausgabe: 11/14
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe sorgt im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern für Langzeitspaß, trotz veralteter Datensätze.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90

NEUZUGANG



PES 2015: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 01/15
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis und authentische Ballphysik ergeben eine realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite beim Online-Modus, der Präsentation und den Original-Lizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	84



NEUZUGANG

PES 2015

Hat Konamis neue Ballsportsimulation einen Platz in unserer Liste der Sportspiel-Empfehlungen neben dem aktuellen *FIFA* verdient? Die Redaktion hat abgestimmt.

Die Pro-Argumente

Eure Spieler nutzen intelligente, glaubwürdige Laufwege, was zu realistischen Spielzügen führt, die tatsächlich nach Fußball aussehen. Der flüssige Spielablauf und das gelungene Flügelspiel verstärken diesen Eindruck noch. Im Vergleich zu *PES 2014* haben die Entwickler zudem die Engine besser im Griff; die Technik macht einen deutlich stabileren Eindruck als zuvor.

Die Contra-Argumente

Grafisch hängt *PES 2015* der Konkurrenz hinterher; die Präsentation ist minimalistisch. Spielerisch stören die statische Defensive sowie unzuverlässige Online-Server.

Das Ergebnis

Alle Redakteure stimmten dafür, das angestaubte *PES 2013* durch die neue Version zu ersetzen.



PES 2015 bietet tolle Spielzüge, aber magere Grafik.

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

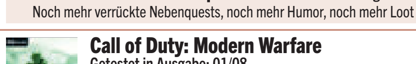
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

+ Borderlands: The Pre-Sequel — Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

NEUZUGANG **+ Far Cry 4** — Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

NEUZUGANG

Far Cry 4

Mehr vom Selben: Der an Innovationen arme *Far Cry 3*-Nachfolger bewirbt sich für einen Platz im Einkaufsführer.

Die Pro-Argumente
Die riesige, liebevoll gestaltete Spielwelt von *Far Cry 4* ist phänomenal. Dank etlicher unterschiedlicher Beschäftigungsmöglichkeiten kommt so schnell keine Langeweile auf. Wer die entsprechende Hardware hat, freut sich über die bildhübsche Grafik.

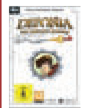
Die Contra-Argumente
Abseits des Szenarios gibt es nur wenige Unterschiede zu *Far Cry 3*, zudem nervt das unfaire Speichersystem.

Das Ergebnis
Alle Redakteure stimmen mit Ja.


Der asymmetrische Mehrspielermodus ist ein nettes Extra, unterhält aber nur wenige Stunden.

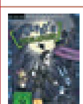
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!



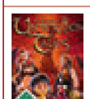
Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



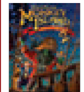
Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



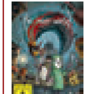
Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86



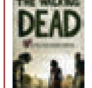
+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

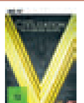
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

+ The Walking Dead: Season 2 — Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5: Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization: Beyond Earth — Getestet in Ausgabe: 11/14
Verfrachtet das grandiose *Civilization*-Prinzip auf einen Alien-Planeten.

Publisher:	2K Games
Wertung:	87

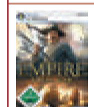
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



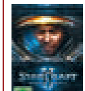
Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

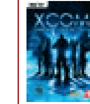


Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

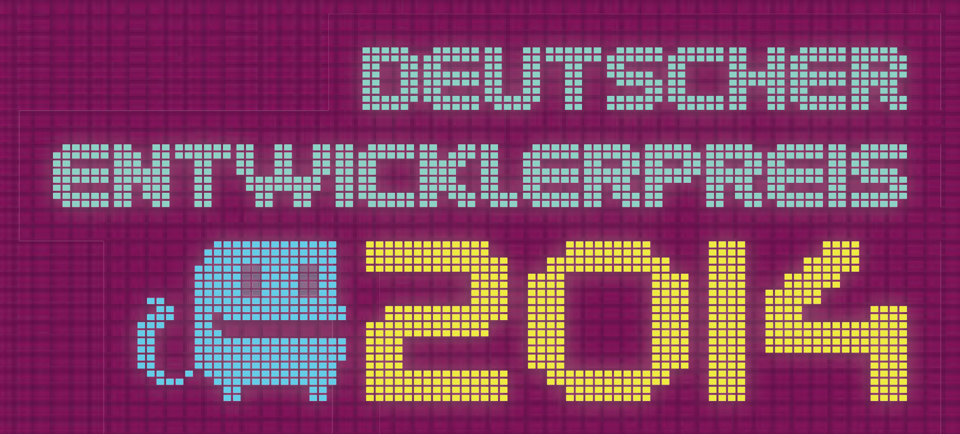


XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within — Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91



Wir gratulieren allen Gewinnern des Deutschen Entwicklerpreises 2014! Herzlichen Glückwunsch an:

Bestes deutsches Spiel	**Lords of the Fallen**
Beste Grafik	Ryse: Son of Rome
Beste Simulation	Cosmonautica
Beste Story	The Last Tinker: City of Colors
Beste technische Leistung	Ryse: Son of Rome
Bester Publisher	Kalypso Media
Bester Sound	Ryse: Son of Rome
Bestes Actionspiel	Lords of the Fallen
Bestes Browsergame	Might & Magic Heroes Online
Bestes Familienspiel	Yes or kNOw
Bestes Game Design	Lords of the Fallen
Bestes Jugendspiel	The Last Tinker: City of Colors
Bestes Kinderspiel	Squirrel & Bär
Bestes Mobile Casual Game	Rules!
Bestes Mobile Core Game	Panzer Tactics
Bestes Mobile Game	Rules!
Bestes Mobile Kids Game	Fiete - Ein Tag auf dem Bauernhof
Bestes Onlinegame	Shards of War
Bestes Rollenspiel	Das Schwarze Auge - Demonicon
Bestes Strategiespiel	Battle Worlds: Kronos
Bestes Studio	Deck 13 Interactive
Betes Adventure	The Last Tinker: City of Colors
BlueByte Newomer Award	1. Schlicht / 2. Simon / 3. Plitch
Hall of Fame	Thomas Friedmann
Innovationspreis	Aces of the Luftwaffe
Sonderpreis	Gaming-Aid e.V.

Wir danken unseren Partnern, Förderern und Sponsoren!



Film und Medien Stiftung NRW



Ministerin für Bundesangelegenheiten,
Europa und Medien
des Landes Nordrhein-Westfalen



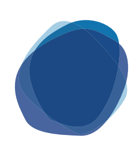




























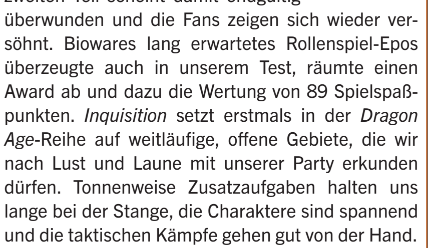




SO WAR 2014

Tolle Spiele, große Überraschungen, spannende Themen und ein paar Skandale – das Spielejahr 2014 in unserem Rückblick.

Leserwahl: Eure Spiele des Jahres



Dragon Age: Inquisition
Eindeutiges Ergebnis: Mehr als ein Drittel unserer Leser wählte *Dragon Age: Inquisition* mit gewaltigem Abstand auf den ersten Platz. Die Enttäuschung über den umstrittenen zweiten Teil scheint damit endgültig überwunden und die Fans zeigen sich wieder versöhnt. Biowares lang erwartetes Rollenspiel-Epos überzeugte auch in unserem Test, räumte einen Award ab und dazu die Wertung von 89 Spielspaßpunkten. *Inquisition* setzt erstmals in der *Dragon Age*-Reihe auf weitläufige, offene Gebiete, die wir nach Lust und Laune mit unserer Party erkunden dürfen. Tonnenweise Zusatzaufgaben halten uns lange bei der Stange, die Charaktere sind spannend und die taktischen Kämpfe gehen gut von der Hand.

Platz 1

Far Cry 4
Mit mehr als 6 Prozent der Stimmen sichert sich *Far Cry 4* einen kleinen, aber feinen zweiten Platz in unserer Leserwahl. Musste Ubisoft zuletzt bei *Assassin's Creed: Unity* und *Watch Dogs* viel Kritik einstecken, traf zumindest *Far Cry 4* voll ins Schwarze: Auch ohne spielerische Innovationen überzeugt der Open-World-Shooter mit einer prachtvollen Himalaya-Kulisse, knackigem Gunplay, tonnenweise Nebenbeschäftigungen und einer lebendigen Spielwelt. Einige Performance-Probleme und kleinere Bugs stören den guten Eindruck zwar ein wenig, doch immerhin werkelt Ubisoft Montreal bereits an ersten Patches und Verbesserungen.

Platz 2

Divinity: Original Sin
Tolle Wertungen, sehr gute Verkaufszahlen – mit *Divinity* haben die belgischen Larian Studios (*Dragon Commander*) einen echten Überraschungshit gelandet. Das altmodisch-rundenbasierte Rollenspiel begeistert mit enormer Spieltiefe, einer interaktiven Welt, massig Umfang und einem taktischen Kampfsystem. Von der hohen Komplexität ließen sich unsere Leser jedenfalls nicht abschrecken – sie wählten *Divinity* auf Platz 3.

Dark Souls 2
Sein Siegertreppchen muss sich *Divinity* mit *Dark Souls 2* teilen. Das kampfbetonte japanische Epos bietet Rollenspiel-Profis einmal mehr eine fantastisch-belohnende Spielerfahrung – zumindest, wenn man sich auf den brutal hohen Schwierigkeitsgrad einlassen kann.

Platz 3

PR-Phrase des Jahres



Geht es darum, sein Produkt zu vermarkten, ist vielen Herstellern jedes Mittel recht – Hauptsache, man hat sein Spiel ins rechte Licht gerückt und den Kunden gelockt. Einen besonders schönen Fall konnte man auf der Gamescom 2014 beobachten.

„Exklusiv und *nur* auf Xbox!"
Die Pressekonferenz von Microsoft: Man preiste sich selbst, seine Konsole, seine Spiele – alles wie gehabt. Doch dann betrat Darrell Gallagher die Bühne. Der Studioboss von Crystal Dynamics überbrachte die „frohe" Kunde: *Rise of the Tomb Raider*, der Nachfolger zum düsteren Serien-Reboot *Tomb Raider* (2013), wird exklusiv auf Xbox One erscheinen. Ein paar Microsoft-Fans jubeln, der Rest schwankt zwischen Ratlosigkeit und Verärgerung – die negativen Schlagzeilen ließen nicht lange auf sich warten. Gallagher macht es noch schlimmer, betont später auf Nachfragen die Exklusiv-Vereinbarung. Doch schon am Abend wird sich zeigen: Alles nur heiße Luft! Phil Spencer, Chef der Xbox-Division bei Microsoft, gibt im Interview zu: Der Deal sei nur „zeitexklusiv", das Spiel kommt zuerst für Microsoft-Konsolen und könnte dann problemlos auch auf anderen Plattformen erscheinen. Mit anderen Worten: Den Spielern wurde wieder mal eine PR-Lüge aufgetischt.

Horn des Jahres

Auch in den vergangenen zwölf Monaten tapsten Redakteure, Volontäre und Praktikanten in das eine oder andere Textfettnäpfchen. Besonders hervorgetan hat sich im letzten Jahr unsere nordische Redaktionsverstärkung.

Heldenhafter Physiker
In der Ausgabe 03/2014 hatte Matti sich ausgiebig mit dem Horror-Survival-Spiel *Alien: Isolation* beschäftigt. In seiner Vorschau wollte er dann seine große Expertise im Genre kundtun und behauptete, dass Isaac Newton der Held von *Dead Space 3* sei. Damit Herr Sandqvist sich nicht noch einmal einen solchen Lapsus leistet, beauftragten wir ihn mit der Übersetzung aller auf Lateinisch verfassten Werke des Physikers. Auf die Nachfrage, wie weit er sei, hörten wir nur: „Germani ite domum!". Immerhin leistet er sich mit seinem Latein keine Fehler mehr …

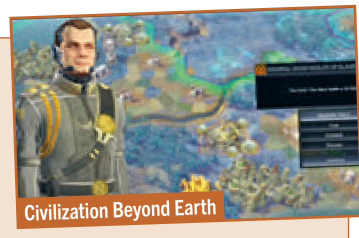
Rundes Strategie-Jahr

Ein schöner PC-Trend setzte sich in 2014 fort: Knackige Rundenstrategie- und Taktikspiele waren auch in diesem Jahr wieder schwer angesagt.

Wenn die einstmals überaus erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiele beinahe zu einer aussterbenden Gattung gehören, sollten folglich die ein wenig drögeren rundenbasierten Genrevertreter schon längst ausgestorben sein. Pustekuchen! Im letzten Jahr wurden wir von gelungenen Rundenstrategiespielen geradezu überhäuft. Titel wie *Civilization: Beyond Earth*, *Age of Wonders 3*, *Warlock 2*, *Panzer Tactics HD*, *Space Hulk: Ascension* oder *Endless Legend* haben uns Hunderte Stunden gekostet, die wir gerne in die Spiele investiert haben.



Age of Wonders 3

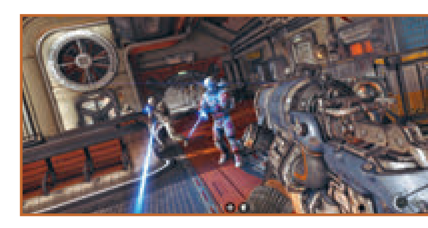


Civilization Beyond Earth

Begeistert waren wir auch von den grundverschiedenen Settings der Titel. Wer der Menschheit auf einem fremden Planeten ein neues Zuhause aufbauen wollte, wurde ebenso gut bedient wie derjenige, der auf klassische Fantasy-Welten voller Orks und Elfen steht oder Schlachten des Zweiten Weltkriegs nachspielen möchte. Ebenso schön war, dass auch ein deutscher Indie-Entwickler mit *Half-Way* dem Genre einen Überraschungs-Hit im Weltall spendiert hat. Im nächsten Jahr dürfte es ähnlich weitergehen, dann kommen Titel wie *Might & Magic: Heroes 7*, *Massive Chalice* und *Blackguards 2* auf uns zu.

Action? Überraschung!

Zwei Actiontitel übertrafen in 2014 sämtliche Erwartungen. Zuerst sorgte *Wolfenstein: The New Order* mit guter Story, knackigen Schießereien und dramatischen Szenen für Aufsehen. Im Oktober überraschte dann Monolith (*F.E.A.R.*) mit *Mittelerde: Schatten von Mordor* – das Action-Adventure mit *Herr der Ringe*-Lizenz kombiniert Open-World-Action mit *Assassin's Creed*-Schleicheinlagen und innovativem KI-System. Toll!

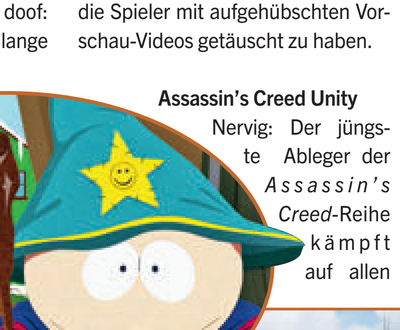


Ubisofts Pechsträhne

Jahr für Jahr geraten manche Hersteller ins Kreuzfeuer – sei es nun wegen überteuerter Preise, wegen Bugs oder einfach weil ein Spiel nix taugt. Dauerkandidat Electronic Arts (der zuletzt wieder reichlich Kritik für *Die Sims 4* kassierte) überließ dieses Jahr allerdings Ubisoft die Bühne. Der französische Hersteller hatte nämlich trotz mancher Highlights (*Child of Light*, *Far Cry 4*, *Valiant Hearts*) mit ungewöhnlich viel Buhrufen zu kämpfen.

South Park: Das USK-Debakel

Der deutsche Release des *South Park*-RPGs ging gründlich schief. Ubisoft ließ das Spiel zunächst zurückrufen, weil sich in der Version noch ein verfassungsfeindliches Symbol befand. Obendrein wurde das Spiel für Konsolen stark zensiert und erhielt eine USK-16-Freigabe. Die PC-Fassung war dafür ab 18 Jahren freigegeben. Besonders doof: Ubisoft ließ die Käufer viel zu lange über die Hintergründe im Unklaren.



Watch Dogs

Das Open-World-Actionspiel war gut, erfüllte aber nicht ganz die hohen Erwartungen. Viele Spieler ärgerten sich vor allem über die Grafik: Die war zwar richtig schön, aber im Detail eben nicht ganz so spektakulär wie in früheren Präsentationen. Ubisoft wurde deshalb vorgeworfen, die Spieler mit aufgehübschten Vorschau-Videos getäuscht zu haben.

Assassin's Creed Unity

Nervig: Der jüngste Ableger der *Assassin's Creed*-Reihe kämpft auf allen Plattformen mit Bugs und Performance-Problemen. Auch bestimmte verschlossene Truhen, die man nur mit kostenpflichtigen (!) Schlüsseln öffnen kann, ließen viele Spieler aus der Haut fahren. Ubisoft versuchte die Wogen zu glätten, stellte DLC-Inhalte kostenfrei zur Verfügung und gewährte manchen Spielern als Entschuldigung sogar ein Gratis-Spiel. Der Schaden war da allerdings schon angerichtet – *Unity* fuhr mittelmäßige Kritiken ein. Schon auf der E3 2014 sorgte das Spiel übrigens für Wirbel, als Ubisoft nur männliche Spielfiguren für den Koop-Modus präsentierte. Die ungeschickte Begründung: Weibliche Helden umzusetzen sei einfach zu aufwendig.



Assassin's Creed Unity

Watch Dogs

Trendwende bei Online-Shootern

Neben den üblichen Verdächtigen in Form von *Battlefield* und *Call of Duty* haben uns 2014 zwei Mehrspieler-Shooter unglaublich viel Laune gemacht – der eine nur wie erwartet, der andere dafür mehr als überraschend.

Dass der Mehrspieler-Shooter der ehemaligen *Call of Duty*-Macher eines der interessantesten Spiele für das Jahr 2014 werden würde, das zeichnete sich bereits Monate vor dem Erscheinen von *Titanfall* ab. Womit wir aber weniger gerechnet haben: Die Gefechte zwischen Mechs und Menschen machten die ersten 20 bis 30 Stunden wegen des neuartigen Spielgefühls zwar mächtig viel Spaß, doch danach war für uns – und viele andere – irgendwie die Luft raus. Das lag am ehesten an der mangelnden Abwechslung. In *Titanfall* kann man sich zwar in relativ vielen Spielmodi austoben, doch sehr unterschiedlich sind sie am Ende des Tages nicht.

Trendsetter

Eine nachhaltige Wirkung scheint *Titanfall* trotzdem auf das Genre zu haben. Zum einen setzen die meisten Online-Shooter wie etwa *Call of Duty: Advanced Warfare* oder das kommende *Evolve* zunehmend auf vertikales Gameplay. Zum anderen gehört ein Singleplayer-Modus nicht mehr zwingend zu einem erfolgreichen Online-Shooter. Ein guter Beweis dessen war im vergangenen Jahr *Plants vs. Zombies: Garden Warfare*. Die kunterbunten Gefechte haben uns überraschend viel Laune gemacht und eine Einzelspielerkampagne haben wir keine Sekunde lang vermisst. Wer den Pflanzen-Shooter noch nicht gespielt hat: Unbedingt nachholen!



Titanfall

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

Neuer Hardware-Hunger

Uns PC-Spieler kann man scheinbar nur schwer zufriedenstellen: Vor nicht einmal zwei Jahren haben wir uns noch häufig darüber beklagt, dass die Hardware unserer Rechenknechte längst nicht ausgereizt wird. Nun jammern wir über unsere leeren Geldbeutel, denn für viele der Action- und Open-World-Kracher von 2014 war die Anschaffung einer neuen Grafikkarte oder eines neuen Prozessors zwingend notwendig. So waren für Titel wie *Dragon Age: Inquisition*, *Watch Dogs* und *Assassin's Creed: Unity* zum Beispiel eine flotte Vier- oder noch besser Acht-Kern-CPU vonnöten und ebenso eine leistungsstarke Grafikkarte mit mindestens 2 Gigabyte Arbeitsspeicher. Da die verbesserte Optik sich tatsächlich sehen lässt, finden wir den Trend zu höheren Hardware-Anforderungen am Ende ziemlich gut. Schließlich wird der Leistungshunger der Spiele aller Voraussicht nach innerhalb der jetzigen Konsolengeneration – sprich in den nächsten drei bis vier Jahren – nur wenig ansteigen.

Kartensucht!



Bei seiner Ankündigung im März 2013 wurde *Hearthstone* noch von vielen Spielern belächelt. Wer bitteschön braucht noch ein weiteres Free2Play-Kartenspiel? Und noch dazu von Blizzard? Haben die nichts Besseres zu tun? Heute wissen wir: Die Kalifornier haben wieder mal den richtigen Riecher bewiesen! Kaum ein anderes Spiel flimmerte in diesem Jahr so häufig über unsere Redaktionsbildschirme und Tablets wie Blizzards süchtig machende Kartenhatz. *Hearthstone* spielt sich wunderbar schnell und zugänglich, offenbart aber schon nach wenigen Partien einen erstaunlichen Tiefgang. Weil das Free2Play-Konzept zudem sehr fair ist, zählt das kurzweilige *Hearthstone* zu Recht zu unseren Dauerbrennern des Jahres.

Rollenspiele 2014: Was für ein Jahr!

Rollenspieler hatten dieses Jahr alle Hände voll zu tun! Der dickste Brocken war zweifellos *Dragon Age: Inquisition* – mit seinem Fantasy-Epos gelang Bioware das erhoffte Comeback. *Gothic*-Fans bekamen dafür mit *Risen 3* ordentliches Futter. Wer eine echte Herausforderung suchte, kam dafür nicht um das exzellente *Dark Souls 2* herum. Und wem es vor Game-Over-Bildschirmen graute, der war mit *Lords of the Fallen* gut beraten. Spielerisch seichter, aber dafür herrlich schamlos und witzig: Obsidians *South Park*-Rollenspiel *Der Stab der Wahrheit*. Wer gerne Monster verkloppt und Beute abstaubt, musste natürlich zu *Reaper of Souls* greifen – damit spielt sich *Diablo 3* endlich rund! Auch Rätselliebhaber wurden bestens bedient – *Legend of Grimrock 2* übertraf sogar seinen tollen Vorgänger.

Die Crowdfunding-Riesen

2014 feierten viele der Kickstarter-Spiele, die vor zwei Jahren für Aufsehen sorgten, ihre Premieren. Vor allem Fans gemütlicher Rundenkämpfe und komplexer Spielsysteme durften jubeln: *Wasteland 2* machte *Fallout*-Fans ein tolles Geschenk, während sich Fantasy-Liebhaber eher im raffinierten *Divinity: Original Sin* ausgetobt haben. Redakteur Bathge zeigte sich vor allem von *The Banner Saga* beeindruckt: Stoics berührendes Wikinger-Epos presst eine clevere Story, tolle Charaktere und knüppelharte Entscheidungen zu einem kleinen Indie-Juwel. Auch *Shadowrun Dragonfall* konnte in der Director's-Cut-Version überzeugen. Und Zombie-Fans, denen Spieltiefe über Grafik geht, bekamen mit *Dead State* ein interessantes Angebot. Ebenfalls spannend: *Kingdom Come: Deliverance*, *Pillars of Eternity* und *Shroud of the Avatar* – die sind zwar noch lange nicht fertig, dank Early-Access aber immerhin schon spielbar.



Legend of Grimrock 2

Wasteland 2

Redaktionswahl: Unsere Spiele des Jahres



Dragon Age: Inquisition
Wir schließen uns dem Urteil unserer Leser an: Auch in der redaktionsinternen Abstimmung landet *Dragon Age: Inquisition* auf einem verdienten ersten Platz. Biowares Fantasy-Epos markiert einen wichtigen Wendepunkt in der Rollenspielreihe, deren Ruf mit dem zweiten Teil heftig gelitten hat: Für den dritten Ableger versprach Bioware eine deutlich längere Entwicklungszeit, viele spielerische Änderungen und einen neuen Grafikmotor (zum Einsatz kommt nun die Frostbite Engine 3). Die vielen Mühen haben sich ausgezahlt: Das fertige Spiel überzeugt mit weitläufigen Levels, taktischen Kämpfen, interessanten Figuren und einer coolen neuen Spielebene, in der wir unsere eigene Gilde aufbauen dürfen.

Platz 1

Dark Souls 2
Dass wir in der Redaktion jede Menge Rollenspiel-Fans sitzen haben, sieht man ja am Hauptgewinner links. Dass wir es aber auch etwas härter mögen, beweist unser diesjähriger Vizemeister *Dark Souls 2*. Denn From Softwares Rollenspiel-Hit setzt vor allem eines voraus: tonnenweise Frustresistenz. Nur wer die mitbringt, wird die Faszination verstehen, die von der rauen Welt von Drangleic ausgeht. Unser Tester Marco Cabibbo war jedenfalls begeistert und vergab eine satte 92er-Wertung! Dabei lobte er neben dem großartigen Kampfsystem vor allem den extremen Schwierigkeitsgrad, der zwar viele Bildschirmtode fordert, dabei aber niemals unfair wird. Übung macht nun einmal den Meister. Oder eben den Vizemeister.

Platz 2

The Evil Within
Offensichtlich gibt es genügend Redakteure bei PC Games, die bessere Nerven haben als die beiden ~~Waschlappen~~ Kollegen Schütz und Bathge. Immerhin schafft es Bethesdas ultradüsterer Horror-Trip auf Platz 3 unserer redaktionsinternen Wahl! Mit *The Evil Within* brennt Shinji Mikami (*Resident Evil 4*) ein Feuerwerk der kranken Ideen ab: subtiler Horror, übler Splatter, fordernde Action und nervenzehrende Schleicheinlagen, all das und mehr vermixt das Spiel zu einem finsteren Cocktail, der nicht nur klasse unterhält, sondern auch eine Heidenangst macht. Im Test erhielt das nicht ganz jugendfreie Spiel eine glatte 90er-Wertung. Gratulation!

Platz 3

Crytek: Raus aus der Krise

Die Frankfurter Crysis-Erfinder sorgten in diesem Jahr für jede Menge Schlagzeilen – leider waren nicht alle positiv.

Der deutsche Entwickler-Riese Crytek hat kein gutes Jahr hinter sich. So gerieten immer wieder Meldungen an die Öffentlichkeit, in denen sich verärgerte Mitarbeiter der Frankfurter Grafikspezialisten beschwerten: Die Firma befände sich in einer finanziellen Krise, Gehälter würden erst verspätet ausgezahlt, das Management informiere die Angestellen nur unzureichend. Firmenchef Cevat Yerli bestätigte später, dass sich Crytek in einem Engpass befunden habe. Die Probleme seien auf Cryteks geplanten Wandel vom klassischen Entwickler zum Free2Play-Anbieter zurückzuführen. Dieser Prozess sei einfach viel länger und teurer als erwartet, erklärte Yerli in einer offiziellen Mitteilung.

Der neue Sparkurs

Crytek unternahm 2014 darum einige Schritte, um die Firma wieder auf Erfolgskurs zu bringen. Die Belegschaft, die sich zuvor auf 9 Studios weltweit verteilte, wurde von mehr als 900 Angestellten auf etwa 700 verkleinert. Das englische Team Crytek UK (zuvor Free Radical Design) wurde komplett an Koch Media verkauft, inklusive des kommenden Titels *Homefront: The Revolution*. Das Actionspiel befindet sich dort immer noch in Entwicklung, das Studio wurde mittlerweile in Dambuster Studios umgetauft. Der zweite Einschnitt erfolgte in Austin, Texas: Cryteks US-Team, das sich aus ehemaligen Leuten von Vigil Games (*Darksiders*) zusammensetzte, wurde stark zusammengekürzt. Der düstere Free-2Play-Shooter *Hunt*, der sich dort in Entwicklung befand, wird nun in Frankfurt fertiggestellt.

Kein Hit in Sicht

Im Oktober veröffentlichte Crytek überraschend eine PC-Umsetzung des Xbox-One-Launchtitels *Ryse: Son of Rome*. Das brutale Römerspektakel sah auf moderner Hardware zwar fantastisch aus, das seichte Gameplay enttäuschte aber auch auf dem PC – die Wertungen fielen schwach aus. Auch für Cryteks Online-Service Gface fanden sich bislang kaum Interessenten und der Free2Play-Shooter *Warface* entpuppte sich als Flop: Während die PC-Fassung noch läuft, wird die Xbox-360-Version im kommenden Februar eingestellt. Trotz aller Mühen endete das Jahr also schwierig für Crytek – wir drücken die Daumen für ein erfreulicheres 2015!


Ryse: Son of Rome


Warface

Kickstarter: Hype ade!

Es war *der* Trend 2012: Double Fine trat im Alleingang die Kickstarter-Welle los, Crowdfunding wurde über Nacht zum beliebten Geschäftsmodell. Es folgten zig Nachahmer, von denen viele hundertausende US-Dollar sammeln konnten; selbst Millionenspenden waren keine Seltenheit!

Heute sieht die Sache anders aus, in 2014 wurden mit wenigen Ausnahmen (z. B. Ron Gilberts *Thimbleweed Park*) kaum noch Spiele per Kickstarter finanziert. Das schwindende Interesse dürfte einerseits an alternativen Wegen (z. B. Early Access über Steam), aber auch am mangelnden Vertrauen der Spieler liegen. Viele der Projekte sind mittlerweile erschienen, die in den letzten Jahren über Kickstarter finanziert wurden. Manche davon sind auch richtig toll, etwa *Shovel Knight*, *The Banner Saga* oder *Wasteland 2*. Andere dagegen entpuppten sich aber als Enttäuschung oder ließen einfach zu lange auf sich warten. Vor allem Double Fine verspielte viel Vertrauen: Tim Schafers Adventure *Broken Age* wurde in zwei Episoden aufgeteilt, die erste erschien im Januar 2014 – und blieb deutlich hinter den Erwartungen zurück. Schlimmer noch: Episode 2 ist noch immer nicht in Sicht, obwohl den Fans etwas völlig anderes versprochen wurde!

#Gamergate: Eine Schande



Tolle Spiele sind nicht alles: 2014 wird leider auch als das Jahr in Erinnerung bleiben, das im Schatten des „Gamergate"-Skandals steht.

August 2014. Nachdem die US-Entwicklerin Zoe Quinn ihr Spiel *Depression Quest* veröffentlicht hatte, kamen Gerüchte auf: Quinn habe angeblich mit mehreren Redaktionsmitgliedern großer US-Spieleseiten sexuelle Beziehungen unterhalten, um sich so positive Berichterstattung zu sichern. In einschlägigen Foren brach daraufhin ein Shitstorm über Quinn herein, darunter auch brutale Mord- und Vergewaltigungsdrohungen, außerdem wurden persönliche Daten von ihr veröffentlicht. Die üblen Einschüchterungsversuche gingen so weit, dass Quinn aus Angst ihr Zuhause verlassen musste. Andere Teilnehmer der Diskussion versuchten sich von solchen Drohungen zu distanzieren und behaupten seither, ihnen ginge es gar nicht um Quinn, sondern lediglich darum, „mehr Moral und Anstand in den Videospieljournalismus" hineinzubringen. Der Hashtag #gamergate wurde zum Aushängeschild der Kontroverse, die sich schnell zu einem breiten Diskurs über Misogynie, Online-Belästigung und Frauen in der Spiele-Landschaft ausweitete. Im Zuge der Ereignisse gerieten auch andere Frauen ins Kreuzfeuer, vor allem die Medienkritikerin Anita Sarkeesian (Bild oben) erreichte große Aufmerksamkeit. Mit ihrer ebenso kontroversen wie interessanten Video-Reportage *Tropes vs. Women* warf sie einige wichtige Fragen rund um einseitige Rollenbilder von weiblichen Videospiel-Charakteren auf und kritisierte den Umgang mit Frauen in der Videospielbranche. Ihr Engagement fand viele Unterstützer, darunter etwa Tim Schafer. Allerdings brachte es ihr auch scharfe Kritik von Gamergate-Befürwortern ein, die Sarkeesian vorwarfen, die männlich geprägte Spielekultur ändern zu wollen. Schließlich sahen sich auch Sarkeesian und ihre Familie mit heftigen Drohungen konfrontiert. Trauriger Tiefpunkt des Skandals: Einen öffentlichen Auftritt an einer US-Universität musste sie aufgrund einer Terrorwarnung absagen.

Wo kommen die her!?

An späte PC-Umsetzungen von Konsolenspielen haben wir uns langsam gewöhnt. Doch in 2014 hagelte es förmlich Portierungen, die oft unerwartet kamen. Warren Spectors *Epic Mickey 2: The Power of Two* erschien sogar ohne jede Vorwarnung im Steam-Katalog! Aber auch Segas *Valkyria Chronicles* oder die enttäuschende *Final Fantasy XIII*-Trilogie wurden ohne viel Aufsehen veröffentlicht. Auch Crytek lieferte den Xbox-One-Launchtitel *Ryse: Son of Rome* überraschend, dafür aber gut portiert für PC nach. Fans von Plattformern freuten sich über *Outland*, *Shantae: Risky's Revenge*, *Batman: Arkham Origins – Blackgate* und *Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate HD*. Action-Spieler wurden dafür mit *Halo: Spartan Assault* bedient, während Rätselfreunde das erstklassige *The Room* (erschien zuerst für iOS) serviert bekamen.

Anti-Kriegsspiele

Diese beiden Spiele haben uns 2014 besonders zum Nachdenken gebracht.



Die seit einer kleinen Ewigkeit geführte Debatte darüber, ob es sich bei Spielen nun eher um eine eigenständige Kunstform oder um ein reines Unterhaltungsmedium handelt, ist auch im vergangenen Jahr nicht zu einem Abschluss oder Ergebnis gekommen. Dafür sind aber zwei Titel mit Kriegsthematik erschienen, die zum Nachdenken anregen und auch Skeptikern eindrucksvoll vorführen, dass Videospiele deutlich mehr als nur unterhalten können.



Den Anfang machte Ubisofts *Valiant Hearts*, das uns auf spielerische Weise und in liebevoller Comic-Optik den Ersten Weltkrieg näherbrachte. Der Titel informierte nicht nur gekonnt über die Hintergründe dieses Krieges, sondern war obendrein auch als Spiel ziemlich gelungen.

This War of Mine will dagegen keine Geschichtsstunde in digitaler Form sein. Der Indie-Titel beschäftigt sich mit der Frage, wie es den Opfern eines Krieges ergeht und welche moralischen Grenzen man Tag für Tag überschreitet, um in einer belagerten Stadt zu überleben. Über das „Spielerlebnis der anderen Art" erfahrt ihr mehr in unserem Test auf Seite 66.

Niveau! Weshalb? Warum?

In den letzten zwölf Monaten hat es nicht nur einmal „määh" gemacht. 2014 war ein Jahr der sinnfreien, aber auch spaßigen Simulatoren.

Wolltet ihr schon mal mit einer Scheibe Toastbrot herumexperimentieren? Oder in der Haut einer amoklaufenden Ziege den Aufstand proben? Vielleicht als Staubsauger für eine saubere Wohnung sorgen? Im vergangenen Jahr machten das Spiele wie *I am Bread*, *Vacuum Simulator* sowie *Goat Simulator* möglich und manche von ihnen gehörten zu den beliebtesten Titeln. Die Pforten für den Erfolg der verrückten Simulatoren öffnete *Goat Simulator*. Der Titel des Schweden Armin Ibrisagic wurde unserer Meinung nach auch zu Recht abgefeiert. Was uns nur ein bisschen Sorge bereitet: Im Fahrwasser des ziegischen Erfolgs stehen für das kommende Jahr Titel wie *Rock Simulator*, *Grass Simulator* und *Sock Simulator* in den Startlöchern ...



Schluss! Aus! Vorbei!

Auch in diesem Jahr wurden vielversprechende Spieleentwicklungen abgebrochen und eingestampft. Vier Fälle taten besonders weh.

Star Wars 1313 (Lucas Arts)
Schon bald nachdem Disney den Lucasfilm-Konzern gekauft hatte, wurde es still um *Star Wars 1313*. Im Januar 2014 dann die traurige Gewissheit: Der vielversprechende, grafisch aufregende Deckungs-shooter wurde endgültig eingestellt. Das nächste *Star Wars*-Actionspiel wird nun bei DICE entwickelt – eine Fortsetzung der *Battlefront*-Reihe.

Prey 2 (Human Head Studios)
Der exotische Weltall-Shooter hinterließ auf Messe-Präsentationen einen tollen Eindruck, die Entwicklung stand aber unter keinem guten Stern. Immer wieder wurde das Projekt umgekrempelt und intern diskutiert. 2014 gab Publisher Bethesda das endgültige Aus bekannt.

World of Darkness (CCP Games)
Das hätte groß werden können! Schon 2006 begann CCP Games (*EVE Online*) mit den Arbeiten an einem Online-RPG, das auf dem *World of Darkness*-Universum basieren sollte – das gleiche Setting lag auch *Vampire: Bloodlines* zugrunde. Infos zum Spiel waren rar, dafür gab's vor allem beeindruckende Technik-Demos zu sehen. Im April verkündete CCP das Ende des Projekts.

Titan (Blizzard Entertainment)
Sieben lange Jahre hatte Blizzard an seinem nächsten großen Online-Spiel gewerkelt, bis es im November offiziell für tot erklärt wurde. Kleiner Trost: Ein paar Elemente aus dem Spiel finden sich in Blizzards Online-Shooter *Overwatch* wieder.



Schockierend!

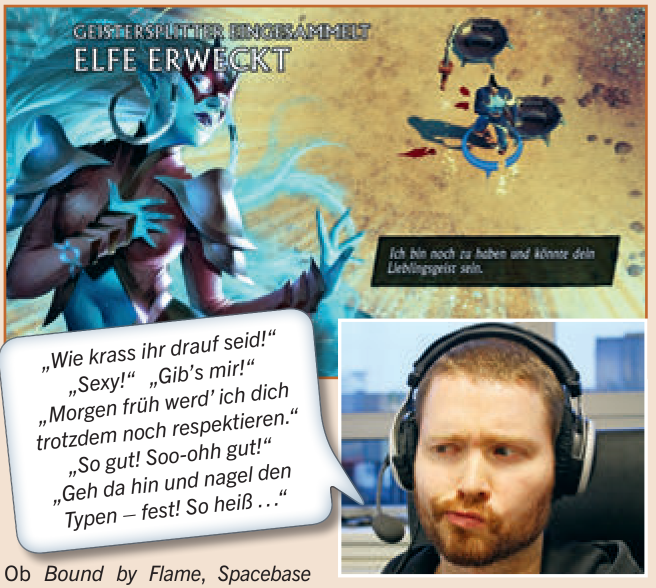
Lange Zeit fanden Horror-Spiele hauptsächlich im Indie-Sektor (*Amnesia, Outlast*) statt, während sich altehrwürdige Gruselreihen wie *Resident Evil* immer mehr Richtung Action entwickelten. 2014 allerdings lehrten gleich zwei Triple-AAA-Titel die Angsthasen unter uns (vornehmlich Peter) das Fürchten.

Alien: Isolation
Segas Beitrag zum diesjährigen Gruselfest erzählt die Geschichte des ersten *Alien*-Films von Ridley Scott weiter und versetzt euch dabei in die Rolle von Ellen Ripleys Tochter Amanda. Vor allem die Unberechenbarkeit (und Unsterblichkeit) des namensgebenden Aliens, das meist plötzlich aus dem Nichts auftaucht und eurem virtuellen Leben ein Ende setzt, trägt maßgeblich zur tollen Horror-Atmosphäre bei.

The Evil Within
Auch *Resident Evil*-Erfinder Shinji Mikami meldete sich in diesem Jahr mit Old-School-Horror zurück: Bethesdas *The Evil Within* besinnt sich auf die Ursprünge des Genres. Mikami wollte mit dem Survival-Abenteuer dem Trend der immer actionlastigeren Horror-Titel entgegenwirken. Dass ihm das gelungen ist, zeigt unsere Wertung: Wir prämierten das Spiel mit einer 90.



Der nervigste Test des Jahres



Ob *Bound by Flame*, *Spacebase* oder *Stronghold Crusader 2* – an Softwaregurken mangelte es auch in diesem Jahr nicht. Der nervigste Test ging im August aber an den Kollegen Schütz, der *Sacred 3* tagelang spielen musste. Das Action-RPG von Keen Games und Deep Silver sorgte nicht nur bei Fans für lange Gesichter: Enge Levels, starre Skills, null Tiefgang, kein Loot – mit *Sacred* hatte das nix mehr zu tun! Für zwischendurch wär's trotzdem ein nettes Koop-Spiel gewesen, wäre da nicht die unerträgliche deutsche Sprachausgabe: Unentwegt geben die einfältigen Charaktere grauenhaft geschriebene, überbetonte Witzchen zum Besten. Dazu kreischen, singen und stöhnen uns mehrere Waffengeister munter ins Spielgeschehen – deren Bandbreite an sexistischen, hohlen und sinnfreien Sprüchen hat absoluten Seltenheitswert. Zum Fremdschämen!

Vor 10 Jahren

Januar 2015

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.

▶ Mit über 60 Seiten Tests, einem Poster und dem zeitlosen Klassiker *Diablo 2* als Vollversion hat die Ausgabe 01/05 damals am Kiosk so richtig eingeschlagen.





Sauron ausmanövrieren

Dirk und Petra schlagen die Schlacht um Mittelerde



Nichts Geringeres als „das derzeit beste Strategiespiel, das man für Geld kaufen kann" testeten wir in dieser Ausgabe. Dirk Gooding und Petra Fröhlich nannten das erste *Mittelerde*-Strategiespiel in einem Atemzug mit *Warcraft 3* und vergaben eine der bis heute höchsten PC Games-Wertungen. Die dichte *Herr der Ringe*-Atmosphäre verzückte die Redaktion, das hohe Spieltempo und der große Spielumfang mit je einer guten und bösen Kampagne begeisterten. In für damalige Verhältnisse detaillierter 3D-Grafik galt es aus den Filmen bekannte Schlachten an solch namhaften Orten wie Minas Tirith oder Helms Klamm zu schlagen. Bis heute hat *Schlacht um Mittelerde* zu Recht den Ruf als die beste PC-Umsetzung von Peter Jacksons Filmtrilogie weg. Zehn Jahre später ist ein nur halb so gutes Spiel zur kürzlich beendeten *Hobbit*-Serie nicht in Sicht.

Drift in die Freiheit

Underground 2 macht offene Raserwelten salonfähig

Erinnert ihr euch noch an Bayview? Die fiktive Stadt aus *Need for Speed: Underground 2* hat Pionier-Charakter, ist sie doch eine der ersten frei befahrbaren Metropolen in einem PC-Rennspiel. Zehn Jahre später stützt sich Ubisofts *The Crew* nicht nur auf den Reiz dieser *GTA*-Anleihen, sondern schaut sich auch bei Tuning-Optionen und Untergrund-Raserszene viel vom fantastischen *Underground 2* ab. Mit sieben Rennmodi, 30 unterschiedlichen Wagen und einem fesselnden Karrieremodus war EAs Arcade-Racer wochenlang das Gesprächsthema beim redaktionsinternen Fachsimpeln der Rennspiel-Experten, untermalt vom unaufhörlichen Knattern der extrabreiten Auspuffrohre: „Was, du hast grünes Neonlicht unter deiner Karre und dazu Felgen im Glitzerlook? Wie geschmacklos!" „Pff, dafür ist mein Heckspoiler nicht so mickrig wie deiner!"



Fragwürdige Beziehungstipps

Quatschen, tanzen, saufen: So bezirzt man die Damen.


In drei Schritten zur Traumfrau

Wie im richtigen Leben: So schnell fallen die Hüllen, wenn man nur weiß, wie's richtig geht.

Orale Freuden
Lästig, aber nötig: Jede Dame will erst einmal bequatscht werden. Der Spieler manövriert ein Spermium an Hindernissen vorbei und entlockt Larry so entweder Schmeicheleien oder Flatulenzen.

Da steppt der Bär
Nun ein Tänzchen in Ehren: Einfach zum richtigen Zeitpunkt die entsprechende Taste drücken und schon bringen Sie nicht nur die Stimmung auf dem Dancefloor zum Beben.

Schluckspecht
Zu guter Letzt wird das Mädel beim Münzwerfen sauber abgefüllt. Wer im Geschicklichkeitstest den Umgang mit seiner Maus perfekt beherrscht, darf zur Belohnung in ihr Loch einziehen.

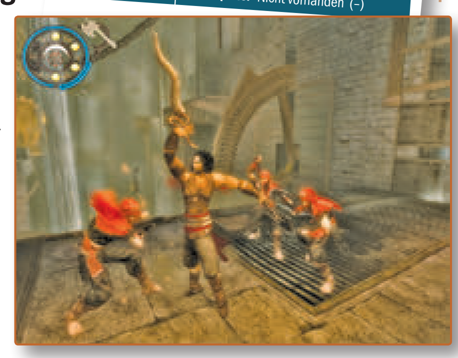
132

Das miese *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* stellt den Tiefpunkt der Serie dar: Statt cleverer Rätsel gibt's dümmliche Minispiele. Da helfen auch keine anzüglichen Sprüche.

Prince of Persia

Von Zeitreisen und Sandmagie

PC-GAMES-TESTURTEIL		
EINZELSPIELER	Grafik	Gut (88)
88	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Sehr gut (91)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden (-)



Die Gerüchte um eine Fortsetzung der *Prince of Persia*-Serie im Jahr 2015 halten sich hartnäckig. Vor zehn Jahren erschien der zweite Teil der *Sands of Time*-Trilogie. *Warrior Within* war zwar bockschwer, bot aber die bis dahin spektakulärsten Zeitlupen-Schwertkämpfe und ein großartiges Leveldesign, das Puzzles und akrobatische Geschicklichkeitseinlagen auf hervorragende Weise miteinander verband.

Knastbesuch

Im Gefängnis ist Abwechslung Trumpf.



PC-GAMES-TESTURTEIL		
EINZELSPIELER	Grafik	Gut (88)
86	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Gut (87)
	Mehrspieler	-(-)

Chronicles of Riddick wird auch heute noch gerne als (so ziemlich einziges) Beispiel für eine hervorragende Filmumsetzung am PC herangezogen. Dumm nur: Das Actionspiel hat mit dem Riddick-Film *Pitch Black* kaum was zu tun, es erzählt die Vorgeschichte. Das macht es aber so gut, dass wir noch heute von der dichten Knastatmosphäre im Hochsicherheitstrakt von Butcher Bay schwärmen. Mit Vin Diesels obercoolem Alter Ego Richard B. Riddick schleichen wir durch finstere Gänge, schalten Wachen aus, kraxeln über Hindernisse, ballern aus vollen Rohren oder plauschen einfach nur mit den anderen Gefangenen. Entwickler Starbreeze ist seinem Erstlingswerk noch heute stark verbunden. In *Wolfenstein: The New Order* gibt es einen Auftrag in einem Konzentrationslager, dessen Stimmung stark an Butcher Bay erinnert.

Ein Hauen und Stechen

Blue Bytes gescheiterter Echtzeitstrategie-Ausflug

Entwickler Blue Byte und Publisher Ubisoft müssen momentan viel Kritik für ihre pomadige *Die Siedler*-Neuauflage *Königreiche von Anteria* mit all den verkorksten Browserspiel-Mechaniken einstecken. Der für 2015 geplante achte Serienteil ist aber nicht der erste von Fans kritisch beäugte Versuch, die Reihe in eine neue Richtung zu führen. Ende 2004 erhöhte *Das Erbe der Könige* den Echtzeitstrategie-Anteil im Vergleich zum Vorgänger *Die Siedler 4* stark: Statt stundenlang Wirtschaftskreisläufe zu optimieren, geht es hier vor allem ums Aufrüsten der eigenen Streitmacht. Während der Aufbaupart entschlackt wurde, nehmen die nunmehr direkt steuerbaren Kämpfe einen Großteil der Spielzeit ein. Die regulären Soldaten werden von einer Reihe Helden verstärkt, deren Spezialfähigkeiten manuell aktiviert werden müssen. *Königreiche von Anteria* verfolgt einen ähnlichen Ansatz, geht aber noch einen Schritt weiter, indem es die deutlich kleineren Schlachten in separaten Arenen ablaufen lässt. Gemein haben die beiden Spiele die negative Reaktion seitens der *Siedler*-Kenner: Trotz guter Wertung wurde *Das Erbe der Könige* von den beinharten Serien-Fans ähnlich verteufelt wie aktuell *Königreiche von Anteria*. Obwohl das Spiel nämlich für Echtzeitstrategie-Verhältnisse viel Spaß machte, wurde es doch so gar nicht dem Namen *Die Siedler* gerecht. Seltsam, dass Blue Byte und Ubisoft zehn Jahre später anscheinend nichts aus ihrem letzten missglückten Versuch gelernt haben.



HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Motivierende, originelle Missionen
- \+ Narrensichere, einsteigerfreundliche Bedienung
- \+ Exzellente Grafik mit vielen Details
- \+ Genügend Zeit zum Aufbauen und „Siedeln"
- − Kaum Siedler-typische Elemente

PC-GAMES-TESTURTEIL		
EINZELSPIELER	Grafik	sehr gut (90)
85	Sound	gut (81)
	Steuerung	gut (88)
	Mehrspieler	befriedigend (75)

MEISTERWERKE: SPACE-SIMS

Zurück in die Zukunft

Mit Lichtgeschwindigkeit in die Neunziger: Das goldene Zeitalter der Weltraum-Simulationen bescherte uns interstellare Meisterwerke und Merkwürdigkeiten.

Von: Heinrich Lenhardt

Aus der Sicht des Spieleschöpfers besteht der große Vorteil des Weltraums darin, dass er ziemlich leer ist: „Es war der leichteste [zu programmierende] Schauplatz", wird *Elite*-Miterfinder Ian Bell in dem Buch *Backroom Boys* zitiert. „Bei einer Flugsimulation hast du den Erdboden, aber der Weltraum ist wegen der kargen Umgebung herrlich." Bell vollendete im Jahr 1984 mit seinem Uni-Kumpel David Braben das bahnbrechende Programm, das als Urgroßvater moderner offener Spielwelten gilt – und für dessen 3D-Vektorgrafiken die kosmische Leere ein Segen war.

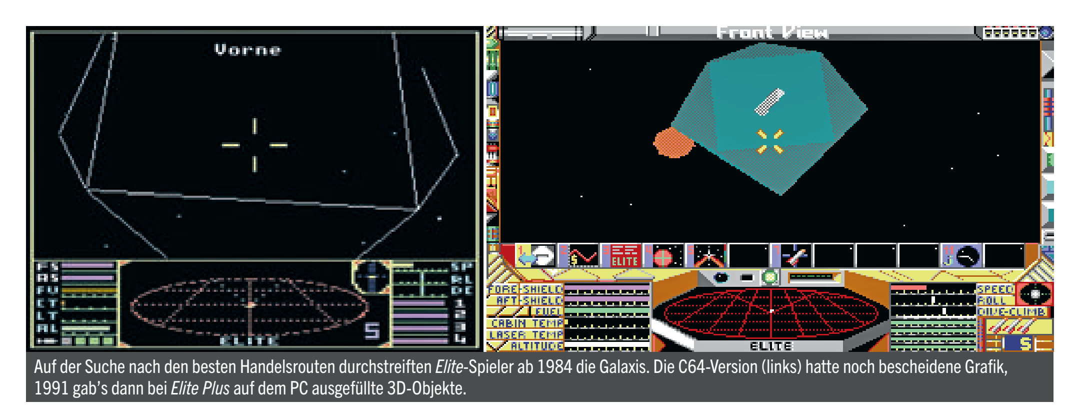
Elitärer Vorreiter

Elite entstand auf dem Acorn BBC Micro, einem 8-Bit-Heimcomputer mit bescheidenen 32 KByte RAM. Die hierzulande bekanntere C64-Umsetzung gönnte den beiden Jung-Programmierern zwar doppelt so viel Speicher, aber die langsame Commodore-CPU hatte mit der Grafikberechnung zu kämpfen. Dem Spielspaß tat es damals keinen Abbruch: *Elite* flackerte, funktionierte und faszinierte. Die dürren Drahtgitterlinien seiner 3D-Raumstationen und Schiffe wirkten wie das Tor zu einer fantastischen Spielezukunft. Nie klang der Donauwalzer süßer als beim ersten Ausprobieren des Docking Computers.

Nicht nur aus technischen Gründen zog es eine ganze Generation von Spieleschaffenden zu den Sternen. Der erste *Star Wars*-Film hatte 1977 eine kreative Erschütterung der Macht ausgelöst und viele Spieleentwickler wie David Braben oder Chris Roberts nachhaltig inspiriert. Man träumte davon, so etwas wie den Todessternanflug von Luke Skywalker selbst einmal erleben zu können. Und bereits 1979 deutete ein Modul für den brandneuen Atari-800-Computer an, dass sich diese Fantasie am ehesten mit dem jungen Medium der elektronischen Spiele erfüllen lässt: Der Titelbildschirm von *Star Raiders* zeigte ein Sternenfeld, das auf den Betrachter zukommt, so als würde dieser selbst durch den Weltraum gleiten. Das Spielgeschehen beschränkt sich auf simple Schlachten gegen andere Raumschiffe, die mit groben Bitmap-Grafiken dargestellt wurden. Für seine Zeit war *Star Raiders* eine technische Meisterleistung und vermittelte mit einfachen Mitteln einen überzeugenden 3D-Effekt. Der Teenager David Braben spielte bei seinen ersten Programmierversuchen auf einem Acorn-Computer mit der Simulation eines solchen Sternenfelds herum – es war der erste Schritt auf dem Weg zur Entwicklung von *Elite*.

PC übernimmt das Kommando

Elite war seiner Zeit erheblich voraus, erst nach fünf Jahren sollte das Konzept der Raumschiff-Simulation einen großen Sprung nach vorne machen: 1990 wurde die *Ultima*-Werkstatt Origin zur Kommandozentrale für ambitionierte Raumschlachten. Begonnen hatte das Weltraumspiel-Projekt unter dem Arbeitstitel *Squadron* mit einem Konzeptpapier von Chris Roberts. Als Origin das Spiel



Auf der Suche nach den besten Handelsrouten durchstreiften *Elite*-Spieler ab 1984 die Galaxis. Die C64-Version (links) hatte noch bescheidene Grafik, 1991 gab's dann bei *Elite Plus* auf dem PC ausgefüllte 3D-Objekte.

in einer Pressemitteilung am 2. Juni 1990 ankündigte, war da von „*Wingleader*, dem 3D-Weltraumkampf-Simulator“ die Rede. Die PR-Prosa klang ziemlich vollmundig: Die explosive VGA-Grafik und der Stereo-Sound würden den Spieler „mit großen Augen und nach Atem ringend zurücklassen“. Als das Programm im September als *Wing Commander* veröffentlicht wurde, schnappte man eher wegen der Hardware-Anforderungen nach Luft: So richtig gut lief es mit 2 MByte RAM und einer 386-CPU – schwere Hardware-Geschütze nach den Maßstäben von 1990.

All diese Rechenpower nutzten Roberts und sein Team gut aus, um ein cineastisches Spektakel zu inszenieren, das in vielerlei Hinsicht das Gegenteil vom Genre-Überflieger *Elite* war. Statt 3D-Polygongrafik verwendete *Wing Commander* Bitmap-Bildchen, die skaliert und rotiert wurden. Das sah aus kurzer Distanz alles ein wenig grob und ruckelig aus, war aber wunderbar bunt und effektvoll. Statt des „Hier ist eine Galaxis mit Tausenden von Zielen, mach, was du willst“-Ansatzes von *Elite* packte *Wing Commander* seine Story in eine semilineare Aneinanderreihung von Missionen. Ob und wie gut die Auftragsziele erreicht wurden, wirkte sich auf den nächsten Einsatz aus. Je nach Können des Spielers konnte es zwölf bis 40 Missionen dauern, bis das Ende der Handlung erreicht war.

Das Spielgefühl der Weltraum-Dogfights wandelte gekonnt zwischen Action und Simulation. Mit Analog-Joystick und ein paar Tastenbefehlen kamen PC-Piloten hier schnell zurecht. Man konnte bestimmte Ziele markieren, den Nachbrenner anwerfen, die Waffen wechseln oder Funksprüche an Freund und Feind senden, durch Tempo- und Richtungswechsel den Gegner ausmanövrieren, ihn von hinten beharken oder vielleicht stark angeschrammt einer verlorenen Schlacht entkommen – es war verflixt aufregend!

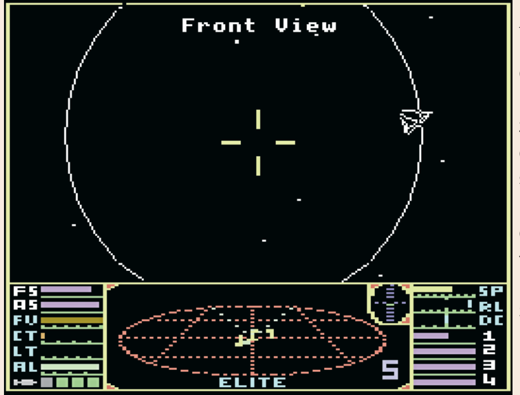
Mehr Story, weniger Freiheit

Die Freiheit eines *Elite* gab es bei *Wing Commander* nicht. Hier waren wir Nachwuchspilot in der Sternenflotte der Menschheit und bekamen in Einsatzbesprechungen genau gesagt, was in der nächsten Mission zu erledigen ist. Die Präsentation wurde 1990/91 als filmreif bestaunt: Vor dem nächsten Einsatzbriefing konnte unser Held in der Kantine vorbeischauen und mit anderen Piloten plaudern. Im Gegensatz zu den einsamen *Elite*-Einsätzen flogen wir an der Seite computergesteuerter Charaktere, die ihren eigenen Stil pflegten. Selbst das Ableben unseres Piloten hatte Inszenierungskonsequenzen: Vorm Laden des Spielstands durfte man beim letzten Halali des Weltraum-Heldenbegräbnisses verstohlen zum Taschentuch greifen.

Als sich *Elite Plus* 1991 auf MS-DOS-PCs blicken ließ, war die Grafik des Bell&Braben-Klassikers verbessert, aber im Vergleich zu Origins Weltraumaktivitäten wirkte das Spielgeschehen etwas langatmig und abgestanden. Nach den Zusatzdisketten der *Secret Missions* wurde flugs *Wing Commander 2* nachgereicht, das basierend auf der Engine des Vorgängers ein leicht verbessertes Spielerlebnis bescherte. Das war nicht mehr ganz so originell und aufsehenerregend wie im Vorjahr, aber immer noch höchst unterhaltsam – dafür räumte man gerne die exorbitanten 12 MByte für die Installation auf der Festplatte frei. Aber die Serie machte danach für einige Jahre Innovationspause und beschränkte sich auf eher mittelprächtige Ableger wie *Wing Commander Academy*. Die nächste Weltraumspiel-Rakete wurde 1993 von einer ganz anderen Macht gezündet.

Nach dem Riesenerfolg von *Wing Commander* ließ der zweite Teil nicht lange auf sich warten. Auch *Vengeance of the Kilrathi* entzückte mit einer eindrucksvoll erzählten Story.

MEISTERLICHE STERNSTUNDEN



ELITE **(1984)**

Der Stammvater aller modernen Weltraumspiele. Dürre weiße Vektorlinien zeichneten Dramen vor der Schwärze des Universums. Noch revolutionärer als die 3D-Grafik war die spielerische Freiheiten bei der langfristigen Erkundung Tausender Sternensysteme.



WING COMMANDER **(1990)**

Mit bunten Bitmap-Schiffen und einem Fokus auf militärischen Kampfeinsätzen läutete Chris Roberts ein neues Sternen-Zeitalter ein. *Wing Commander* setzte stark auf Story, Präsentation und actionlastige Weltraum-Dogfights.



X-WING **(1993)**

Schon die ersten Takte der *Star Wars*-Titelmusik verursachten Gänsehaut. LucasArts' Antwort auf *Wing Commander* wirkte durch ausgefüllte Polygongrafik und anspruchsvolle Simulationssteuerung realistischer, spielte sich aber auch um einiges schwerer.



TIE FIGHTER **(1994)**

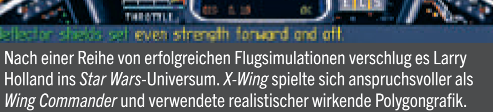
Die Macht zeigt sich von ihrer besten, nämlich der dunklen Seite. Nicht nur wegen des Fraktionswechsels zum Imperium gilt *TIE Fighter* als das bessere *X-Wing*. Die Grafik war detaillierter, das Missionsdesign fairer und die Steuerung ausgefeilter als im Rebellenlager.



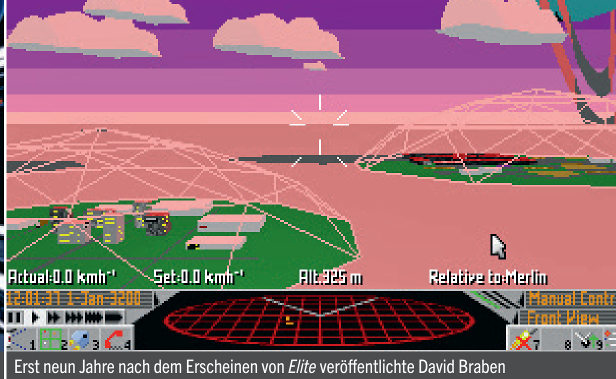
WING COMMANDER 3 **(1994)**

Das CD-ROM-Zeitalter war angebrochen! Die *Wing Commander*-Serie wurde durch eine neue Polygongrafik-Engine aufgefrischt, doch der größte Aufreger waren digitalisierten Story-Videosequenzen mit Stars wie Mark Hamill.





Nach einer Reihe von erfolgreichen Flugsimulationen verschlug es Larry Holland ins *Star Wars*-Universum. *X-Wing* spielte sich anspruchsvoller als *Wing Commander* und verwendete realistischer wirkende Polygongrafik.



Erst neun Jahre nach dem Erscheinen von *Elite* veröffentlichte David Braben den Nachfolger *Frontier*. Das „realistische" Flugsystem killte den Spielspaß bei der Kampfsteuerung.

Star Wars schlägt zurück

Die Games-Abteilung von Lucasfilm bestand bereits seit über einem Jahrzehnt, als sie Anfang 1993 endlich ihr erstes offizielles *Star Wars*-Spiel veröffentlichte. Dessen Entwicklung war schon arg naheliegend. Schließlich war *Wing Commander* ein riesiger kommerzieller Erfolg, zugleich konnte LucasArts auf Fliegerkompetenz in seinen Reihen zurückgreifen: Larry Holland hatte bereits die Entwicklung von Flugsimulationen wie *Their Finest Hour* oder *Secret Weapons of the Luftwaffe* geleitet. Für *X-Wing* wurden die Flugzeuge des Zweiten Weltkriegs gegen Raumschiff-Modelle der *Star Wars*-Rebellen ausgetauscht. Auch in Sachen Präsentation war man bestens gewappnet, um es mit *Wing Commander* aufzunehmen: Filmmusik von John Williams, wiedererkennbare Schiffe, animierte Introbilder und einige Brocken Sprachausgabe bescherten einen Atmosphärebonus.

Noch bemerkenswerter war die technische und spielerische Abgrenzung zu Chris Roberts' Space Opera. *Wing Commander* hatte noch mit Bitmap-Bildchen getrickst, aber *X-Wing* verwendete ausgefüllte 3D-Polygongrafik. Die sah etwas trister aus als die bunten Origin-Raumschlachten, wirkte aber um einiges flüssiger, schnittiger und damit auch realistischer. Das *X-Wing*-Spielgefühl bewegte sich stärker in Richtung Simulation, was sich sowohl bei der gewöhnungsbedürftigen Bedienung als auch den komplexen Missionen bemerkbar machte. *X-Wing*-Piloten konnten zum Beispiel Reparaturprioritäten festlegen, Schildenergien verteilen oder die Defensive vernachlässigen und dafür den Waffen mehr Saft gönnen. Neben frei wählbaren Einzelszenarien gab es auch eine „Tour of Duty", deren Geschehnisse an den ersten *Star Wars*-Film angelehnt waren. Was man in den abwechslungsreichen Einsätzen genau anstellen sollte, war nicht immer ganz klar – von einigen Spielern wurde der gehobene Schwierigkeitsgrad als Herausforderung, von anderen als anstrengend empfunden. 1993/94 ließen sich PC-Spieler in zwei Lager einordnen: Jene, welche die Action-Gaudi von *Wing Commander* bevorzugten, und solche, die lieber das anspruchsvollere *X-Wing* spielten – oder noch besser: dessen Nachfolger.

Das bessere Böse

X-Wing gebühren allerlei Innovationsehren, aber ansonsten war das im Sommer 1994 veröffentlichte *TIE Fighter* in allen Belangen überlegen. Das lag nicht nur daran, dass die Story einen Fraktionswechsel vollzog und man nun für die Dunkle Seite der Macht Einsätze flog – Darth Vader als Vorgesetzter sorgt für Extra-Motivation. Viele Kinderkrankheiten wurden beseitigt, die Grafik verbessert, die Missionen besser erklärt und die Zielauswahl erleichtert. Bei allem Simulationsanspruch war *TIE Fighter* um einiges spielbarer und dank neuer Tutorials auch einsteigerfreundlicher. Das Imperium verfügte zudem über ziemlich aufregende Fluggeräte, wendig und stark bewaffnet, aber nicht allzu robust. Mit *TIE Fighter* und der verbesserten CD-ROM-Version von *X-Wing* hatte LucasArts den Thron der Weltraum-Simulationen bestiegen.

Das war ja schön anzusehen, wie sich Origin und LucasArts gegenseitig mit ihren Raumschlachten übertrafen. Aber was war eigentlich aus der Idee einer offenen Spielgalaxis geworden, in der man selbst über seine Karriere entscheiden konnte – so wie es *Elite* 1984 vorgemacht hatte? Die Schöpfer dieses Klassikers hatten sich inzwischen zerstritten, David Braben versuchte sich ohne Ian Bell an zwei eher dürftigen Fortsetzungen: Das neue Flugmodell von *Frontier: Elite 2* (1993) sorgte bei vielen Spielern für einen Gemütszustand im Bereich zwischen Langeweile und Frustration. Dazu gab es 1995 mit *Frontier: First Encounters* einen wegen seiner langen Bug-Liste noch weniger geliebten Nachfolger.

Elite + *Wing Commander* = *Privateer*

Das bessere *Elite* lieferte ausgerechnet Origin ab: Im *Frontier*- und *X-Wing*-Jahr 1993 kombinierten die Texaner die alte Grafik-Engine der ersten beiden *Wing Commander*-Teile mit Handelselementen und Schiffupgrade-System. Die Freibeuter-Karriere bei *Privateer* war eine willkommene Abwechslung von den Missionsstrukturen der militärischen Weltraumkonflikte. Zwar gibt es auch hier Storymissionen, aber um denen aussichtsreich nachgehen zu können, waren zusätzliche Schiffskomponenten oder gleich ein besserer Pott hilfreich. Nur kam man mit dem Startkapital von 2.000 Credits nicht sonderlich weit. Wo man als Nächstes hinfliegt und ob man sich die nötigen Devisen lieber im Auftrag der Händler- oder Söldner-Gilde verdient, das blieb ganz dem Spieler überlassen. Aggressive Angreifer verschärften den

KOMPETENTE FLUGBEGLEITER



PRIVATEER **(1993)**

Dieser *Wing Commander*-Ableger besann sich auf alte *Elite*-Tugenden zurück: Bei Privateer sorgten Abenteuerlust, Handel und Schiffs-Upgrades für Motivation, die nur vom gerade zu Spielbeginn anstrengenden Schwierigkeitsgrad und der altbackenen Grafik gebremst wurde.



STARFLEET ACADEMY **(1997)**

Prüfungsstress mit Kobayashi Maru: Im Simulator der *Starfleet Academy* erwarteten uns 30 Raumschiffe aus dem *Star Trek*-Universum. Das Steuerungsgefühl war etwas hektisch, dafür gab's eigens für das Spiel gedrehte Videosequenzen mit Kirk, Chekov und Sulu.



DESCENT: FREESPACE **(1998)**

Der Weltraum trieb es bei diesem Space-Spektakel ganz schön bunt – mit grafischen Schikanen wie ansehnlich auseinanderbrechenden Riesenschiffen. Das Spielgefühl bei den abwechslungsreichen Missionen lag etwa zwischen *TIE Fighter* und *Wing Commander*.






Präsentationskrieg der Sterne: Bei *X-Wing* (links) schaute noch ein gemalter Luke Skywalker vorbei. *Wing Commander 3* (Mitte) konterte mit digitalisierten Videos, in denen Schauspieler wie Mark Hamill auftraten. Auch die alte Garde von der Enterprise zog vor die Multimedia-Kameras: Die Herren Shatner, Koening und Takei ließen sich an Interplays *Starfleet Academy* blicken (rechts).

Einstiegsschwierigkeitsgrad erheblich. Zwar ließ sich per Optionsmenü das eigene Schiff vor der totalen Zerstörung bewahren, aber die Reparaturrechnungen waren lästig.

Multimedia-Millionär

Ende 1994 meldete sich *Wing Commander* mit einem spektakulären Comeback zurück, das ganz auf die Vorzüge eines neuen Datenträger-Mediums setzte. Polygonmodelle statt Bitmap-Grafik, digitalisierte Videos mit bekannten Schauspielern statt gemalter Storybildchen, erhältlich nur auf CD-ROM: Mit dem wagemutigen *Wing Commander 3* landete Origin einen Riesenhit, für dessen Produktion Chris Roberts aus dem Vollen schöpfen durfte: Das Entwicklungsbudget soll bei 4 Millionen Dollar gelegen haben – heutzutage lächelt jeder AAA-Produzent über solches Kleingeld, doch vor 20 Jahren musste sich die Branche noch an Kosten im siebenstelligen Bereich gewöhnen.

Teuer wurde der Spaß nicht zuletzt deshalb, weil Roberts rund zwei Stunden Filmszenen mit Stars (Mark Hamill, Malcom McDowell) und Sternchen (Porno-Ikone Ginger Lynn Allen) drehte. Es war einer der besseren „interaktiven Filme“, der Spieler konnte die Dialoge an manchen Punkten beeinflussen und Entscheidungen treffen, die sich auf die nächste Mission auswirkten. Die Weltraumschlachten präsentierten sich im modernen SVGA-Polygon-Gewand und setzten auf gewohnte Actionqualitäten, angereichert mit neuen Details wie der Verteilung der Energieleistung. Die Weiterspiel-Motivation war durch die toll inszenierte Handlung besonders hoch. Im direkten Vergleich wirkten die Story-Bemühungen bei der LucasArts-Konkurrenz trotz *Star Wars*-Flair recht trocken.

Brückentag mit Captain Kirk

In der zweiten Hälfte der 90er-Jahre erschienen einige routinierte Nachfolger auf dem Ortungsschirm: 1996 legte *Wing Commander 4* in Sachen Filmszenen-Aufwand noch eine Schippe drauf, während *The Darkening* das *Privateer*-Konzept fortsetzte. 1997 erlaubte *X-Wing vs. TIE Fighter* Mehrspieler-Schlachten im *Star Wars*-Universum. Im selben Jahr wagte auch eine andere ehrwürdige SF-Marke den Aufbruch ins Genre der Raumschiff-Simulationen: *Starfleet Academy* war Interplays Versuch, ein hektisches Spielgefühl à la *TIE Fighter* mit der Steuerung prominenter Dickschiffe zu kombinieren. Besser als das eigentliche Spiel gefielen die speziell dafür gedrehten Filmszenen mit William Shatner und anderen Stars aus der Original-TV-Serie. Der 2000 veröffentlichte Nachfolger *Klingon Academy* vermittelte dem geneigten Spieler dann kulturelle Nuancen der Lieblingsfeinde der Föderation und entschleunigte die Raumschlachten. Insbesondere für *Star Trek*-Fans sind die beiden Titel interessant, als spielerische Meisterwerke gehen sie aber nicht durch.

Eine namhafte Lizenz hatte das optisch opulente *Freespace* nicht zu bieten, dafür einen beachtlichen Entwickler-Pedigree: Programmierteam Volition entsprang dem Studio Parallax Software, das ein paar Jahre zuvor mit dem 3D-Actionspiel *Descent* für Aufsehen gesorgt hatte. Es demonstrierte eindrucksvoll, dass der simulierte Weltraum inzwischen längst nicht mehr so leer war wie in den *Elite*-Anfangsjahren, er hatte sich mit immer detaillierteren Schiffsmodellen, ausgefüllten 3D-Objekten und hübschen Himmelskörpern gefüllt.

Die Zukunft in den Sternen

In kreativer Hinsicht ging dem Genre Ende der Neunziger die Luft aus, statt Innovationen gab's vornehmlich Aufgewärmtes und Fortgesetztes: Origin versuchte 1997 mit *Wing Commander: Prophecy,* die Serie auch ohne Chris Roberts und teure Videosequenzen fortzusetzen, ohne großen Erfolg. *X-Wing Alliance* war 1999 der Schlusspunkt von LucasArts' Simulationsreihe und die Arbeit an dem geplanten Origin-MMOG *Privateer Online* wurde 2000 eingestellt. Die PC-Piloten packten langsam ihre Flightsticks weg und warteten auf eine bessere Zukunft: Mit *Elite Dangerous* und *Star Citizen* wird's nun auf einmal wieder mächtig voll im Weltraum. ❑

KURIOSE SCHIFFSWRACKS



FOFT **(1989)**

Ein Spiel wie *Elite*, mit mehr Details, Komplexität ... und Langeweile. Gremlin Graphics hatte leider nur schlecht geklaut und die Weltraumhändler-Simulation *Federation of Free Traders* durch eine umständliche Bedienung, ein fades Fluggefühl und reichlich Bugs ruiniert.



UFO **(1989)**

„Guck guck, i han a UFO gsea“, berichtete einst der Schwabenrocker Wolle Kriwanek. Wie das so ist, mit einer fliegenden Untertasse die Erdlinge zu erschrecken, konnte man mit *UFO* von *Flight Simulator*-Macher Sublogic selber ausprobieren: ziemlich sinnfrei.



BATTLE CRUISER 3000AD **(1996)**

Angesichts der schlechten Simulation von Derek Smart urteilte die Fachpresse gnadenlos: „Zu fehlerhaft, zu unübersichtlich, zu sinnlos die Features“ (PC Games), „Das riesige Schlachtschiff steuert sich eher wie eine fliegende Tabellenkalkulation“ (Power Play).

BEST OF ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Lieber Leser, bitte erschrick nicht, weil du an dieser Stelle statt der gewohnten Rumpelkammer nur uraltes, aufgewärmtes Zeug vorfindest."

Das hat jetzt nichts damit zu tun, dass diese Rubrik abgeschafft werden soll oder ich diesmal zu faul war, sie zu füllen, sondern es ist eine einmalige Notlösung, weil ich schlicht und einfach nicht dazu gekommen bin. Und warum? Es begann damit, dass ich Besuch bekam. Unangenehmen Besuch! Ohne Voranmeldung suchte mich das heim, was man in Bayern verharmlosend „Herzkasperl" nennt. Keine Panik – die Johanniter brachten mich rechtzeitig in die Notaufnahme des Klinikums, der Arzt stand schon mit gewetztem Messer bereit (was durchaus wörtlich zu verstehen ist) und verstand sein Handwerk. Schon nach kurzer Zeit konnte ich statt zum Bestatter in die Intensivstation wechseln. Zwar nicht unbedingt ein angenehmer Aufenthaltsort, aber immer noch viel besser als die Alternative.

Wer noch nie auf einer Intensivstation war – dies ist eine Erfahrung, auf die man wirklich gut verzichten kann. Um ein gläsernes Zentrum, in welchem diensteifrige Pfleger und Pflegerinnen emsig ein und aus huschen, gruppieren sich diverse Räume – aus naheliegenden Gründen stets mit geöffneten Türen –, in welchen sich ein oder zwei Personen in eher desolatem Zustand befinden. An diese Personen sind jede Menge Kabel, allerlei technisches Gerät und mindestens ein Monitor angeschlossen, der in regelmäßigen Abständen einen piependen Ton von sich gibt. Fällt das Piepen aus oder wandelt es sich zu einem Dauerton, bricht hektische Aktivität aus und es werden Betten hin und her geschoben.

Da es für mich dort nichts zu tun gab, lag ich faul herum, horchte auf die Töne und konnte Unterschiede im Piepsen ausmachen. Vielleicht lag es an den Medikamenten, aber nach einiger Zeit bildete ich mir sogar ein, dass die verschiedenen Monitore zusammen die Melodie von Tetris piepsten! Das ständige Hin-und-her-Schieben von Betten festigte diese Erkenntnis.

Sieht so das Ende aus? Ein riesiges Tetrisspiel? Wenn dein Bett nicht rechtzeitig untergebracht werden kann, bedeutet es „Game Over"? Das war dann auch genau der Moment, an dem meine Lebensgeister wieder erwachten. Wenn ich schon irgendwann einmal abtreten muss, dann aber ganz bestimmt nicht mit der Melodie von Tetris! Ab da erholte ich mich zusehends, moderne Medizin trug nicht unerheblich dazu bei.

Um die Geschichte abzukürzen: Ich befinde mich auf dem Wege der Besserung und in der nächsten PC Games wird meine Rumpelkammer wieder so weitergeführt, wie ihr es gewohnt seid. Dann gibt es auch wieder eine lustige Kolumne an dieser Stelle. Versprochen!

E-MAIL & POST-ADRESSE
rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Verschiedenes (01/1998)



Morgen RR!

Ich habe mich nach langer Überlegung entschlossen, der besten Spielezeits.... (igitt. Wg. Überschleimung abgebrochen. Anm. v. RR)

1. Seit doch mal alle ein bisschen cleverer und schlagt der BPjS doch vor, das mit den Games wie beim Fernsehen zu lösen. Indizierte Spiele dürfen erst ab 22 Uhr gespielt werden. Ist doch eine passable Methode, dieses Problem zu lösen, außerdem hast Du dann endlich Deine Ruhe.

2. Ich habe bei meiner Frau und in meinem Bekanntenkreis die Feststellung gemacht, dass bei einem vorhandenen PC die weibliche Hälfte immer ein gewisses Konkurrenzdenken gegenüber dem PC entwickelt. Der bessere Teil meiner Ehe hat mir mal gesagt, dass der PC ihr die Zeit stehlen würde, die ich sonst mit ihr verbringen würde. Ich würde gern die Meinung von anderen Lesern zu diesem Thema wissen.

3. Wie kommst Du mit so vielen Leserbriefen klar? Hast Du 2-3 Sekretärinnen?

4. Wirst Du auch rot, wenn Du von einem Kerl einen Augenaufschlag bekommst? Zum Testen mal zwei „Blinker, blinker".

In diesem Sinne wünscht Hagen „der Barbar" Dir Kabelbrand und Joystickbruch

1. Da bringst Du aber etwas durcheinander! Ich will versuchen, es für Dich zu sortieren. Was das TV ab 22 Uhr über den Äther schickt, sind keine indizierten Filme, sondern Filme, die „für Jugendliche nicht geeignet" sind, was immer diese zutiefst schwammige Floskel ausdrücken will. Du hättest recht und Dein Vorschlag wäre der Diskussion würdig, wenn ab 22 Uhr unvergessene Werke wie „Massaker im Foltercamp lesbischer Nazifrauen", oder „Kettensäge, Beil und Morgenstern – alle haben unsre Einzelteile gern", gesendet würden.

2. Da kann ich nicht mitreden. Wenn ich einen PC und eine Frau ansehe, fällt mir die Auswahl nicht schwer. Natürlich entscheide ich mich für den PC, weil er handlicher ist, nicht meckert und einen Ausschalter hat. Aber ich habe zum Glück einen toleranten PC, der nicht behauptet, ihm würde ein weibliches Wesen die Zeit stehlen.

3. Wenn ich 2-3 Sekretärinnen hätte, würde ich mit den Leserbriefen nicht klarkommen, da die Ablenkung doch recht groß wäre.

4. An dieser Stelle er- und abgebrochen

Mehr Feindschaft (03/2000)

Hallo Rainer!

In der letzten Ausgabe der PC Games beschwerte sich ein Ösi, weil Sie Österreich lausigen Fußball unterstellten. Ich als sein Landsmann möchte dazu Stellung beziehen. Auf die Fußballfrage möchte ich wegen diversen Gründen nicht näher eingehen. Ich möchte auch gar nicht erwähnen – und das liegt wahrscheinlich an der Bescheidenheit von uns Österreichern –, dass Sturm Graz den AC Parma ganz klar beherrscht hat und nur aufgrund einer Fehlentscheidung nach Verlängerung ausscheiden musste.

Allerdings glaube ich nicht, dass dieser Artikel von einem Österreicher geschrieben wurde. Ich vermute vielmehr eine finstere, deutsche Organisation dahinter, deren Hauptaufgabe es ist, dem Ruf Österreichs international zu schaden. Selbst die Festung PC Games wurde von diesen Touristen nun schon infiziert. Ahh, mir wird schon ganz schlecht. Vielleicht sollte ich wirklich weniger dieser bunten Pillen schlucken …

Stefan, Graz

Jetzt wo du es ansprichst, hätte es mir eigentlich selber auffallen müssen! Ist es nicht merkwürdig, dass besagte E-Mail ausgerechnet am 23sten des Monats ankam? Also forschte ich weiter und musste von Entsetzen geschüttelt feststellen, dass die Anzahl der Wörter, mit der Anzahl der Absätze dividiert wiederum 23 ergab. Gruselig, nicht wahr? Aber das war noch nicht alles! Die Mail kam pünktlich um 23 Uhr an und stand an 23ster Stelle in meiner Mailbox! Aber es kommt noch schlimmer! Als die Mail von mir gelesen wurde, sorgte ich nebenbei gerade für Kalorienzufuhr in Form eines vom nachbarlichen Chinesen (Hausnummer 5. 2+3 =5!!) gelieferten Essens. Ich trau mich fast nicht, es zu sagen – ich hatte die Nummer 23, süß-sauer! Spätestens jetzt sollte es uns allen klar sein, dass diese Mail, die so viel Unfrieden stiftete, eine groß angelegte Verschwörung der Illuminaten war, um den dritten Weltkrieg vorzubereiten. Habe ich jetzt wirklich ganze 23 Minuten gebraucht, um diesen Brief zu beantworten?

Anfrage (06/2000)

„Was ich dich fragen wollt“

Hallo Rainer!

Was ich dich fragen wollt´: Wieso gibt es in der PC Games kein Kreuzworträtsel? So nach dem Motto „virtuelles Brustwunder mit 4 Buchstaben?“ Ich fände es echt toll, wenn ihr so etwas machen könntet. Zum Schluss noch ´n fettes Lob an euer Magazin. Macht weiter so!

Wilfried

Das Kreuzworträtsel wurde aus demselben Grund gestrichen, aus dem mein geplanter mehrteiliger Kurs „Ikebana für Choleriker“ bisher von der Geschäftsleitung mit konstanter Boshaftigkeit ignoriert wurde. Wir sind unserer Zeit einfach voraus! Ich bin mir jedoch sicher, dass sich Qualität und Originalität durchsetzen werden und man in der PC Games bald neben Kreuzworträtseln, Ikebana-Kursen, Erziehungsratschlägen für Besitzer depressiver Grottenolme, Dekorationsvorschlägen für die Zelle und Schminktipps für Gesichtsruinen auch vereinzelt Berichte über Computerspiele finden wird. Allerdings wird es dann nicht leicht sein, die Freunde der Rubrik „Ein erfülltes Sexualleben dank des Pritt-Klebestifts“ zu überzeugen, dass hierfür kein Platz mehr vorhanden ist.

Eilsache (09/2000)

„Antwortet bis Sonntag“

HI!

Ich habe mal eine Frage: ich bin ein großer Fan von MP3s und habe auch schon über 300 Stück. Aber ich habe keine Ahnung, wie man die Lieder auf CD brennt und dann auf einem CD Player abspielen kann. Antwortet bis spätestens Sonntag, denn ich gehe ins Schullandheim und möchte die MP3s dort anhören.

Patrick Chordura

Telefon: klingelt wie wild.
TB: „Ja, Bayer …“
RR: „Hallo Thilo, ich …“
TB: „Spinnst du? Mich am Freitag um zehn Uhr abends anzurufen, könnte man als Unverschämtheit werten!“



RR: „Sorry, aber es ist was wirklich Wichtiges."
TB: „Es brennt, weil du wieder mal deine Kippe vergessen hast? Der Feuerlöscher ist das rote Ding neben deinem Schreibtisch!"
RR: „Nein. Der Patrick muss da mal was bezüglich MP3 wissen."
TB: „Wie? Jetzt?"
RR: „Leider hat er die Mail erst um 21 Uhr geschickt und braucht spätestens Sonntag eine Antwort."
TB: „Das ist schlecht. Ich hab am Wochenende schon was vor."
RR: „Musst du leider absagen, weil …"
Telefon: „Tüüüüüüüt"
2. Akt
Telefon: klingelt wie wild
RR: „Hey Armin. Ich …"
AL: „-Zensiert-"

Lieber Patrick, leider muss ich dir mitteilen, dass wir aus betriebsinternen Gründen nicht in der Lage sind, Sonderanfragen innerhalb eines Wochenendes zu bearbeiten, was unter anderem auch in der Minimalbesetzung unserer Büros ab Freitag Nacht begründet sein mag.

Jugendschutz (2001)

„ist dies nicht auch für die Jugend gefährdend?"

Hallo Herr Rosshirt

Warum ich schreibe: Viele meiner Lieblingsspiele sind dummerweise indiziert. Als Begründung wird immer gesagt, sie wären jugendgefährdend. Nun meine Frage: Wenn jemand absichtlich und böswillig verdummt wird, ist dies nicht auch für die Jugend gefährdend? Deshalb fordere ich sofort, dass Pokémons, Digimons und Teletubbies von der BPjS geprüft werden und indiziert werden! Nichts ist so jugendgefährdend wie diese Serien und Computerspiele.

Greetings Karsten Schramm

Oh je, wenn Dummheit Konsequenzen in puncto Jugendschutz hätte, hätten wir kein TV-Programm vor 24 Uhr, nahezu leere Zeitschriftenregale (bis auf ein paar Ausnahmen und die PCG) und Chats wären fast alle „Adults only". Kino wäre fast nur noch Erwachsenensache und Kneipen dürften Jugendliche dann sowieso nicht betreten. Hast du noch nicht gelernt, dass Dummheit nicht strafbar ist? Mir kommt gerade die kühne Idee, sie gesondert zu versteuern, um das Loch im Budget unserer Regierung zu stopfen, den Rentnern zusätzlich einen Mallorca-Urlaub pro Jahr zu finanzieren und die Straßen für Motorradfahrer zu beheizen.

Gedankenkraft (02/2001)

„ich bräuchte mal euer Fachwissen"

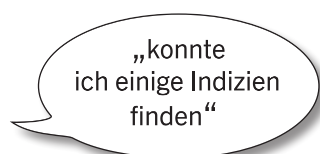
Hallo!

*ich bräuchte mal euer Fachwissen: ich sah letztens einen Bericht über die Diagnose von Gehirnkrankheiten und Ähnlichem. Dabei wurde ein Gerät genutzt, eine Art Helm mit Sensoren an der Innenseite, mit dem der Patient nur durch Gedankenkraft einfache Fragen mit ja/nein beantworten musste. Steuerung durch Gedankenkraft – wäre das nicht revolutionär? Mit diesem Gerät könnte man zwar nur Pong spielen, aber – auch wenn ihr wahrscheinlich ebenso wie ich keine Neurobiologen seid – glaubt ihr nicht, dass mit etwas besseren Geräten und wahrscheinlich etwas Konzentrationstraining so etwas möglich wäre? Vielleicht habt ihr sogar ausreichend gute Kontakte zu namhaften Controllerherstellern wie Saitek oder Microsoft, dass … *g**

in freudiger Erwartung der Zukunft, Tobias Küster

Die Zukunft hat längst begonnen! Mein PC ist bereits mit einer solchen Schnittstelle ausgestattet. Ich brauche nur zu denken, dass ich es eilig habe, und prompt reagiert mein Computer mit den schönsten Bluescreens, die man sich vorstellen kann. Nun aber mal im Ernst: schon lange ist so etwas in Planung, nur brauchte man bisher immer noch ein Kabel als Antenne. „MOUSE", wie das „(M)ilitary (O)perative (U)HF (S)tandard (E)quipment for Personal Computers" kurz genannt wird, wurde über geschickt lancierte Berichte der breiten Öffentlichkeit als DAS benutzerfreundliche Bediengerät für eine grafische Oberfläche schmackhaft gemacht. Die CIA hatte seinerzeit Überlegungen angestellt, Computer mit manipulierten Netzteilen auszustatten, die somit den Datenverkehr der internen Busse über die Stromleitung ins öffentliche Netz abstrahlen; da sich aber bei Zwischenschaltung einer unterbrechungsfreien Stromversorgung kein vernünftiges Nutzsignal zur Auswertung gewinnen ließ, musste ein anderer Weg beschritten werden. Der Kerngedanke war, Informationen aus dem abgeschirmten Blechgehäuse des Rechners nach außen zu senden; man brauchte eine Antenne – und um den harmlosen Computerbenutzer dazu zu bringen, ein Kabel von 1-2 m Länge an seinem Rechner anzubringen, musste ein Zubehörteil mit „Alibi"-Funktion entworfen werden: die „MOUSE".

Schachkopf (2002)



Lieber Herr Rosshirt,

mein krankes Gehirn macht sich zurzeit so seine Gedanken. Beim Durchforsten Ihrer Seiten konnte ich einige Indizien finden, die einige sehr interessante Theorien zulassen. Zum Beispiel folgende: dass Sie kein Foto von sich veröffentlichen, auf jede Aussage eine flotte Antwort parat haben, verschiedene Abstrusitäten wie zum Beispiel die liebevolle Pflege einer ausgestopften Fledermaus (läuft unter der Bezeichnung „Tick") pflegen und in Ihrer Freizeit vermutlich ein Gefährt mit viel PS benutzen. Das lässt nur einen Schluss zu: Sie sind Schachspieler! In diesem Fall eröffne ich unsere nun folgende Fernpartie mit „f4" – und verbleibe mit freundlichen Grüßen, Liloê Gletschertanz

Meine Beziehung zu Schach ist eine eher gespaltene. Schach ist ein königliches Spiel – ich bin bürgerlich! Zum einen kenne ich wenig, was noch langweiliger wäre (selbst Hallenhalma bietet deutlich mehr Thrill) und andererseits ist es mir irgendwie zu elitär. Eine latente Gefährdung der geistigen Gesundheit unserer Jugend liegt bei Schach eh vor. Wie sollte man „einen Bauern opfern" einem Kind erklären? Und wie dereinst seinen Enkeln die Gefahr von Drogen klarmachen, wenn beim Schach doch schon ein guter Zug genügt, damit die Dame flachliegt? Und nach den unsäglichen Vorfällen dieses Jahres in NY finde ich es pietätlos, etwas zu spielen, bei dem man zwei Türme sein Eigen nennt. In diesem Fall beende ich nun die Partie mit „schleich dich" und verbleibe mit Kopfschütteln.

Bayern und Afrika (2002)

„Das kann ja wohl nicht so sein!!"

Sers Raini!

In den letzten Ausgaben ging es immer wieder um die Bayern. Jetzt möchte ich halt auch mal meine Meinung dazu sagen. Also: Herr Craighero schrieb, dass in einem seiner Geschichtsbücher steht, dass die Bayern vor langer Zeit aus Afrika herübergewandert waren und sich in einem so kalten Land wie Bayern niedergelassen haben. Das kann ja wohl nicht so sein!! Bayern und Afrika! Das sind zwei ganz unterschiedliche Naturen.

Machs' gut, Philipp

Ganz abgesehen davon, dass besagter Herr zweifelsfrei recht hatte – was soll bitteschön daran seltsam sein? Die Unterschiede zwischen Afrika und Bayern sind nur oberflächlicher Natur! Auf der einen Seite eine fremde, unerklärliche Kultur, gutturale Sprache, fremdes Brauchtum, wilde Tänze, Trommeln, herausgeputzte Krieger – und auf der anderen Seite: Afrika. Lediglich mehr Löwen dort. Nicht einmal die Hautfarbe ist sonderlich verschieden. Das kann jeder bestätigen, der das zweifelhafte Vergnügen hatte, einem Skilehrer im Allgäu zu begegnen.

HARDWARE 01/15

NEUER HARDWARE-TEIL!

Seit der Ausgabe 10/14 präsentiert sich der Hardware-Teil der PC Games jetzt schon in neuem Gewand. Neben einer ausführlichen Kaufberatung anhand von drei Beispiel-PCs findet ihr hier ab sofort auch Tests und News zum Thema Hardware.

Steuerhilfen im Test

Seite 106

Eine Weltraumsimulation wie *Elite: Dangerous* spielt ihr am besten mit einem Joystick. Unser Test zeigt, welcher Steuerknüppel dafür optimal geeignet ist.



Catalyst Omega: Ein Wundertreiber?

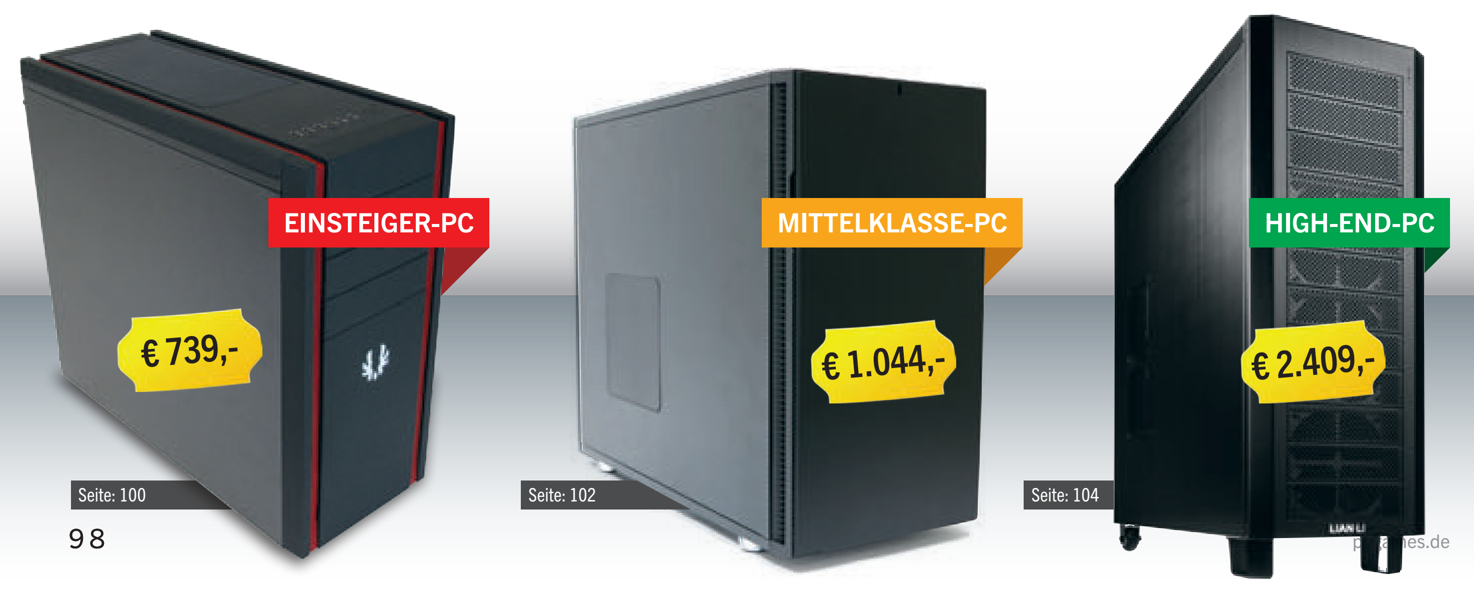


Frank Stöwer

Seit dem 9.12.2014 steht mit dem Catalyst Omega das wohl größte Treiberupdate für Radeon-Grafikkarten im vergangenen Jahr 2014 zum Download bereit. Und dieser „Wundertreiber" ist wirklich etwas Besonderes, denn er entstand zum einen auf Basis einer groß angelegten Feedback-Sammlung seitens der Community. Zum anderen hat AMD hier endlich einen Treiber in petto, der neben Buxfixes, Verbesserungen und Performance-Optimierungen für eine Vielzahl Spiele auch echte, nützliche Neuheiten auf Lager hat. Die wichtigste Neuerung im Catalyst Omega ist Virtual Super Resolution, kurz VSR. Dank VSR können nun auch AMD-Nutzer Downsampling bequem im Treiber aktivieren. Die Technik unterscheidet sich etwas von Nvidias DSR und kommt momentan leider noch mit einigen Einschränkungen bei der unterstützten Grafikhardware daher. Das werde laut Aussagen von AMD mit kommenden Treiber-Updates aber definitiv noch beseitigt. Gerade solchen Aussagen standen die Nutzer von AMD-Grafikhardware in der Vergangenheit oft skeptisch gegenüber. Mit der Veröffentlichung des neuen Omega-Treibers geht AMD nun erstmalig gezielt auf die PC-Spieler ein und verbessert oder ergänzt Features, die der Zielgruppe wichtig sind. Damit ist der Nvidia-Konkurrent auf dem besten Wege, das Vertrauen der Kundschaft zurückzugewinnen.

PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel ruckelfrei und wie viel Geld muss ich dafür investieren? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.



Seite: 100
Seite: 102
Seite: 104


Love is a beast.
BEAUTY
& THE BEAST
NEUE STAFFEL
DONNERSTAGS AB 20:15
Ganze Folgen auf sixx.de
sixx
©2014 The CW Network, LLC. All rights reserved.

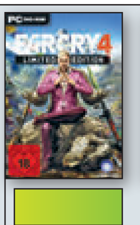
EINSTEIGER-PC

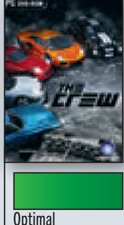
Günstiger geht es nicht! Obwohl wir bei unserem Einsteigerrechner jeden Euro zweimal umgedreht haben, könnt ihr damit noch passabel spielen.

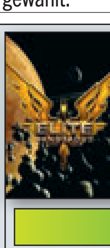
€ 739,-

FÜR SPIELER, DIE SPAREN

- + *The Crew* läuft mit allen Details in Full HD.
- + Vierkern-CPU für akteulle Spiele geeignet
- – *Far Cry 4* ist nur mit hohen, allerdings nicht maximalen Details in 1.080p spielbar.
- + Bei *Elite Dangerous* wird automatisch die höchstmögliche Qualitätsstufe gewählt.


Gut


Optimal


Gut



DUAL-CORE AM LEISTUNGSLIMIT

Dank ihrer hohen Pro-Megahertz-Leistung reichte die Rechenleistung eines Zweikerners der Core-2-Duo-Reihe lange zum Spielen aus. Das hat sich geändert!

Egal ob Athlon-64/II-Prozessoren mit zwei Rechenwerken oder Intel-Core-2-Dualcore-Modelle wie der Core 2 Duo E8500 mit einem hohen Grundtakt von 3,16 GHz, für ein flüssiges Spielvergnügen reicht die Leistung dieser Zweikerner nicht mehr aus. Während es bei Titeln mit Cry Engine 3 trotz leistungsstarken 3D-Beschleunigers schon ruckelt, wollen viele aktuelle Spiele, darunter *Far Cry 4* und *Dragon Age: Inquisition*, beim Einsatz einer Dual-Core-CPU nicht mehr starten. Auch das Aufrüsten auf eine betagte Vierkern-Variante (z. B. C2 D E8500 auf C2Q Q6600) bringt nur bis zu ein Drittel mehr Leistung. Wir empfehlen allen Spielern, in deren Rechner noch ein Zweikerner der anfangs aufgezählten Prozessorklassen steckt, auf eine moderne Mehrkern-CPU wie den oben rechts empfohlenen Core i5-4440 (4 Kerne) oder AMD FX 6300 (3 Kerne/6 Module) aufzurüsten. Dabei sind Core-i3/i5-Modelle mit zwei Kernen sowie HT jedoch keine Option.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-4460 + Boxed Kühler
Kerne/ Taktung: .... 4 Kerne/3,2 GHz (Turbo 3,4 GHz)
Preis: .... 159 Euro

ALTERNATIVE

Eine günstigere Alternative wäre der für rund **85 Euro** erhältliche **AMD FX 6300** mit sechs Kernen und 3,5 GHz (Turbo: 4,1 GHz) Takt. Der lässt sich auch noch kräftig übertakten (siehe PC Games 12/14, S. 110). AMDs Boxed Kühler reicht hier nicht mehr aus und ihr müsst einen besser kühlende Variante kaufen. Ein empfehlenswertes und gleichzeitig noch relativ günstiges Modell wäre der EKL Alpenföhn Brocken Eco für **27 Euro**.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Powercolor R7 265 Turbo Duo OC
Chip-/Speichertakt: .....930/2.800 GHz
Speicher/ Preis: ....2 Gigabyte GDDR5/**128 Euro**

ALTERNATIVE

Eine Nvidia-Karte mit einem ähnlichen Preis-Leistungs-Niveau ware die **Gainward GTX 750 Ti Golden Sample**, die aktuell für **127 Euro** beim Fachhändler zu finden ist. Für die Nvidia-exklusiven Techniken Physx und TXAA besitzt die GTX 750 Ti (2 GByte VRAM) allerdings generell zu wenig Leistung, obwohl der Grafikchip um 15 % (1.202 statt 1.020 MHz) und der Speicher um 11 % (3.004 statt 2.700) übertaktet ist.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI Z87M Gaming
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): mATX/Sockel 1150 (Z87)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 3.0 (2), x1 (2), PCI (0), Killer E2205/**107 Euro**

ALTERNATIVE

Wer sich bei den Prozessoren für den **AMD FX 6300** entschei-det, benötigt auch eine passende Platine mit Sockel AM3+. Gut ausgestattete Mainboards wie das **Asus M5A97 R2.0** für **74 Euro** sind im Verhältnis zu den Intel-Haswell-kompatiblen Boards mit Sockel 1150 oft günstiger. Da sich der FX 6300 relativ gut übertakten lässt, solltet ihr allerdings darauf achten, dass die gewählte Hauptplatine im UEFI auch Möglichkeiten dafür bietet.

RAM



Hersteller/Modell: ....Corsair Vengeance Pro (CMY8GX3M2A1600C9A)
Kapazität/Standard: ..2x 4 GByte/DDR3-1600
Timings/Preis: ....9-9-9-24/**79 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......OCZ Vertex 460A/Toschiba DT01ACA200
Anschluss/Kapazität: .... SATA 6Gb/s/120 GByte/2.000 GByte
U pro min/Preis: ....-/7.200/73 Euro/66 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Bitfenix Shinobi, Stahl (Gehäuse), gummierter Kunststoff (Front), kein Fenster (**55 Euro**)
Netzteil: .. Corsair CS550M (modular) 550W (**60 Euro**)
Laufwerk: . DVD-RW LG Electronics GH24NSB0 (**12 Euro**)

MITTELKLASSE-PC

Mit diesem System braucht ihr beim Spielen auf kein Detail zu verzichten und könnt teils die Grafik sogar mit hochwertigem AA verschönern.

€ 1.044,-

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD FX 8350 + Lüfter EKL Brocken Eco
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... **152 Euro + 27 Euro**

ALTERNATIVE

Wenn ihr euren Spielerechner lieber mit einem Intel-Vierkerner bestücken wollt, gibt es je nach Budget zwei Alternativen: den Core i5-4570 (3,2 GHz/Turbo: 3,6 GHz) für **170 Euro** oder den Core i5-4690K (3,5 GHz/Turbo: 3,9 GHz) für **201 Euro.** Beide CPUs sind schneller als der FX 8350, kosten allerdings auch mehr.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Asus Radeon R9 280 Strix
Chip-/Speichertakt: .....980/2.600 GHz
Speicher/Preis: ....3 Gigabyte GDDR5/**190 Euro**

ALTERNATIVE

Solange Nvidias **GTX 960** noch nicht verfügbar ist – laut Gerüchten erscheint die Mittelklasse-Karte im Q1 2015 – ist eine übertaktete **GTX 760** wie die **Gainward GTX 760 Phantom (190 Euro)** eine bezahlbare und ähnlich leistungsstarke Alternativlösung. Eine **GTX 970** ist mit eine Preis um die **330 Euro** zu teuer.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus M5A97 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 2.0 (2), x1 (2), PCI (2), BIOS Flashb./**74 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den Intel **Core i5-4570** als Leistungszentrale, benötigt ihr eine kompatible Sockel-1150-Platine. Wir empfehlen das mit **120 Euro** relativ günstige **MSI Z87M Gaming**, das aufgrund des mATX-Formats sogar in ein kleines Gehäuse passt.

RAM



Hersteller/Modell: ....Teamgroup Zeus Series (TZYD-38G2133HC11ADC01)
Kapazität/Standard: ..2x 4 GByte/DDR3-2133
Timings/Preis: ....11-11-11-31/**78 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......AMD Radeon R7 Series/ Toschiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: .... SATA 6Gb/s/240 GByte/3.000 GByte
U pro min/Preis: ....-/7.200/**129 Euro**/**84 Euro**

ALTERNATIVE

Sollte die Festplatte der ausgewählten SSD-HDD-Kombination nicht ausreichend Platz für eure Spiele- und Multimediasammlung bieten, hilft ein Modell mit 4.000 Gigabyte Kapazität wie die Western Digital Red WD40EFRX für **150 Euro**.

WEITERE KOMPONENTEN

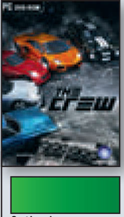
Gehäuse: .. Fractal Design Define R5, schallgedämmt, ohne Fenster, zwei Lüfter mitgeliefert (**95 Euro**)
Netzteil: .. Seasonic X-750 (KM3) 744 Watt (**145 Euro**)
Laufwerk: . DVD-/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (**70 Euro**)

UNSER PREIS-LEISTUNGS-TIPP

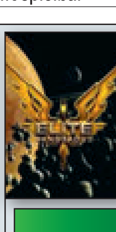
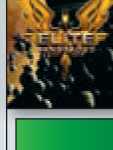
- *Far Cry* läuft mit maximalen Details in Full HD, selbst wenn Nvidia Gameworks aktiv ist.
- 30 Fps bei *The Crew* mit maximalen Details und Ultra-HD-Auflösung (3.840 x 2.060)
- Maximale Detailfülle bei *Elite Dangerous* in Full HD (SMAA); optimal mit Oculus-Rift spielbar



Optimal



Optimal

Optimal

WIE VIEL GRAFIKSPEICHER BRAUCHEN SPIELER?

Moderne PC-Spiele beindrucken mit sehr hübschen Texturen, UHD-Auflösungen oder hochwertigen Kantenglättungmodi. Reichen da 2 GB VRAM noch aus?

8 GByte Hauptspeicher sind für einen guten Spielerechner mittlerweile Pfilcht. Doch muss aktuell auch eine Grafikkarte wie die Sapphire R9 290X Vapor-X OC 8GB mit so viel RAM bestückt sein? Der Regelfall sind 8 GByte Grafikspeicher nicht, wer aber mit einer UHD-Auflösung sowie hochwertiger Kantenglättung spielt, kann von dieser Speichermenge durchaus profitieren, obwohl diese optischen Veredler die Fps-Rate schon spürbar drücken. Über 4 GByte VRAM sollte eure Karte – gerade bei einem Neukauf – jedoch auf jeden Fall verfügen. In den vergangenen zwei Monaten sind nämlich einige Next-Gen-Titel erschienen, darunter *Call of Duty: Advanced Warfare, Mittelerde: Mordors Schatten*, *Watch Dogs* oder *Lord of the Fallen*, die vor allem dank sogenannter Ultra-Texturen teils auch beim Einsatz von hochwertiger Kantenglättung Grafikkarten mit lediglich 2 oder 3 GByte Videospeicher zum Stocken bringen.

BE QUIET SILENT BASE 800 ORANGE: DETAILS ZU BE QUIETS GEHÄUSEDEBÜTANTEN



Nach dem Motto „nomen est omen“ soll Be Quiets erster Midi-Tower die Hardware im Inneren ohne hohe Geräuschemission optimal kühlen. Wir nehmen das Gehäuse in Augenschein.

Die Ausstattung des Be Quiet Silent Base 800 Orange ist gut, aber ohne große Besonderheiten. Der Midi-Tower bietet Montageplätze für drei 5,25-Zoll-, sieben 3,5-Zoll- und vier 2,5-Zoll-Laufwerke. Drei Laufwerkskäfige stehen bereit, von denen sich die beiden mit 3,5-Zoll-HDDs (vier und drei Einschübe) bestückbaren Exemplare ausbauen lassen. Die obere Einbaumöglichkeit für drei 5,25-Laufwerke (schraubenlose Befestigungsmechanismen) ist dagegen nicht demontierbar. Für zwei weitere 2,5-Zoll-Laufwerke stehen Befestigungen auf der Rückseite des Mainboard-Halterung bereit. Zusätzliche Schraubenlöcher für 2,5-Zoll-Speichermedien sind an der Oberseite der beiden anderen Laufwerkskäfige zu finden. Hier lassen sich ansonsten nur 3,5-Festplatten mithilfe einer vibrationsdämpfenden Silikon-Schiene montieren.

Die restliche Ausstattung wird einem Midi-Tower mit einem Preis von 110 Euro gerecht. Am Boden und an der Front ist ein Staubschutz vorhanden. Am Heck befinden sich über den sieben PCI-Steckplätzen drei WaKü-Schlauchausgänge. Dazu kommen die obligatorischen zwei USB-2.0- sowie -3.0-Ports und Audioanschlüsse, die Aussparung in der Mainboard-Halterung sowie die Bitumen-Dämmung für die Front und Seitenteile.

Für die angestrebte sehr gute Komponentenkühlung könnt ihr das Be Quiet Silent Base 800 mit sieben Lüftern ausstatten: Ein vormontierter 120-mm-Propeller (1.500 U/min ohne den mitgelieferten 12-V-auf-7-V-Adapter) sitzt im Heck, zwei 140-mm-Lüfter, die ebenfalls zum Lieferumfang gehören und mit 1.000 U/min rotieren, sind an der Front angebracht. Bei Bedarf könnt ihr zwei weitere 140/120-mm-Modelle im Deckel sowie ein weiteres Exemplar am Boden anschrauben. Dazu kommt ein optionaler 120-mm-Lüfter im rechten Seitenteil, das wie das linke Pendant mit einer verschließbaren Lufthutze bestückt ist.

Die Tatsache, dass Be Quiets Gehäusedebütant mit einer Dämmung ausgeliefert wird, sollte garantieren, dass die Geräuschkulisse einigermaßen reduziert wird. Da aber weder der Deckel noch der Boden mit Dämmmaterial bestückt ist und die mitgelieferten Pure-Wings-2-Lüfter keine Premium-Modelle sind, wird gerade bei starker Beanspruchung der Hardware eine hörbare Lautheit entstehen. Wie hoch die ausfällt, werden unsere Tests zeigen.



ROCCAT RYOS TKL PRO: KLEIN , ABER GUT



Foto: © Roccat.com

Roccats mechanische und aufwendig beleuchtete Tastaturen bekommen Zuwachs: die Ryos TKL Pro ohne Nummernblock.

Von den fehlenden USB- und den Audio-Anschlüssen abgesehen bietet die Ryos TKL Pro von Roccat dieselbe Ausstattung wie ihr mit einer Top-Produkt-Auszeichnung prämierter (**Note: 1,36**) sowie mit einem Nummernblock ausgestatteter großer Bruder, die Roccat Ryos MK Pro. Die Ryos TKL Pro verfügt auch über fünf Makrotasten inklusive 2 MB internem Speicher für bis zu 470 Makros, drei Daumentasten, die Easy-Shift-Funktion, 1.000 Hertz Abtastrate sowie der N-Key-Rollover (NKRO) am USB-Port. Des Weiteren ist die F-Tastenreihe mit Funktionen doppelt belegt. Bei der sechsstufigen und für jede Taste individuell einstellbaren Tastenbeleuchtung legt Roccat bei der TKL Pro sogar noch einen drauf: Mit der von einer der zwei 32-Bit-ARM-Cortex-CPUs gesteuerten Lighting Engine 2.0 debütieren neue Effekte wie beispielsweise „Fading“.

Da die Tenkeyless-Variante die Handballenablage der Ryos MK Pro übernimmt, bietet die Ryos TKL Pro nicht nur eine sehr gute Ergonomie. Sie ist auch das erste mechanische Keyboard ohne Nummernblock, das mit einer Handballenablage bestückt ist. Bei unserem mit **1,44** bewerteten und ebenfalls ausgezeichneten Testgerät garantieren braune Cherry-MX-Tastenschalter einen optimalen Druck und Anschlag, die Ryos TKL Pro ist aber auch mit blauen Cherrys sowie laut Roccat bald auch noch mit roten und schwarzen Cherry-MX-Schaltern für 140 Euro erhältlich.

SPIELE-GESCHENKE VON AMD UND NVIDIA

Bei Nvidia und AMD gibt's Top-Titel gratis, wenn ihr eine neue Grafikkarte kauft.

Pick Your Path (Nvidia) und Never Settle: Space Edition (AMD) heißen die aktuellen „Kaufen Sie eine neue Grafikkarte und erhalten Sie Spiele gratis“-Programme. Bei Nvidia ist die Lage eindeutig, aber mit den größten Ausgaben verbunden: Kauft ihr eine Geforce GTX 970, GTX 980 oder ein Notebook mit den Mobil-Pendants, erhaltet ihr ein Ubisoft-Spiel (*Assassin's Creed: Unity*, *Far Cry 4* oder *The Crew*) dazu.

AMD ist noch spendabler und staffelt die Beigaben in Gold-, Silber- und Bronze-Level. Gold wird euch schon ab dem Kauf einer Radeon R9 270 verliehen, es winken drei Triple-A- oder sechs Indie-Titel aus einer Liste von 29 Spielen (darunter *Alien: Isolation*). Wer eine R9 290(X) oder 295 X2 kauft, bekommt *Civilization: Beyond Earth* obendrauf – das macht in Summe vier Spiele ab dem Kauf einer R9 290. Wichtig: Achtet darauf, dass der Händler, bei dem ihr bestellt, bei der Aktion mitmacht, und lasst euch dies gegebenenfalls schriftlich bestätigen.

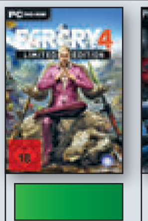
HIGH-END-PC

Dank modernen Sechskerners und der aktuell schnellsten Grafikkarte sind selbst die hardwarehungrigsten Spiele kein Problem.

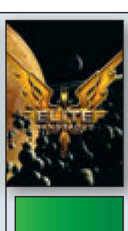
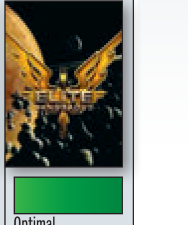


MIT OPTIMALER OPTIK SPIELEN

- *Far Cry 4* läuft selbst mit UHD-Auflösung und 4x TXAA (oder MFAA siehe unten) flüssig.
- 60 Fps in Full HD mit 4x MSAA oder 47 Fps in Ultra HD mit FXAA bei *The Crew*
- Maximale Details in Full HD/UHD (SMAA) sowie Oculus Rift bei *Elite Dangerous* möglich


Optimal


Optimal



Optimal

MFAA: NVIDIAS NEUE KANTENGLÄTTUNG

Zum Start der Geforce GTX 980/970 angekündigt und jetzt verfügbar. Die Maxwell-2.0-GPU bekommt per Treiber-Update einen neuen AA-Modus spendiert.

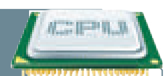
Steckt in eurem PC eine GTX 980/970, dürft ihr nach Installation der Treiberversion 344.75 einen neuen Kantenglättungsmodus ausprobieren: Multi-Frame Sample AA, kurz MFAA. Spieler mit älteren Modellen (GTX 7xx/6xx) gehen leider leer aus, da die Grafikchips dieser Karten die AA-Technik nicht beherrschen. Bei MFAA handelt es sich übrigens um einen modernen Ersatz für CSAA, das mit der Architektur der Maxewell-GPUs fallen gelassen wurde. Wenn ihr die MFAA-Funktion im Treiber aktiviert und in einem der wenigen unterstützten Spiele wie *Far Cry 3/4* oder *Battlefield 4* Multisample-AA auswählt, wertet die GPU das MSAA auf (siehe Bild rechts).

1x AA

2x MSAA

2x MFAA

CPU



Hersteller/Modell: Intel Core i7-5820K + Lüfter Noctua NH-U14S
Kerne/Taktung: 6 Kerne/3,3 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: 350 Euro + 63 Euro

ALTERNATIVE

Der mit 3,5 GHz (Turbo: 3,7 GHz) taktende und auch mit sechs Kerne rechnende **Ci7-5930K** ist kaum schneller, kostet aber mit **520 Euro** rund **170 Euro** mehr als der **Ci7-5820K**. Der marginale Leistungsgewinn in Spielen rechtfertigt diesen Aufpreis nicht und die Tatsache, dass der **Ci7-5930K** zwölf PCI-E-Bahnen zusätzlich bietet, ist nur für Nutzer von Multi-GPU-Systemen interessant.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: Evga GTX 980 Superclocked ACX 2.0
Chip-/Speichertakt: 1.266/3.506 GHz
Speicher/Preis: 4 Gigabyte GDDR5/**536 Euro**

ALTERNATIVE

Solange AMD nicht nachzieht, bleibt die **Geforce GTX 980** mit Maxwell-Grafikchip aktuell der leistungsstärkste 3D-Beschleuniger. **Eine Radeon R9 290X** wie die **Asus R9 290X Gaming 8G** ist mit einem Preis von **380 Euro** zwar deutlich günstiger und dank 8 Gigabyte Grafikspeicher auch noch zukunftssicher, bei der Spieleleistung müsst ihr aber zwischen 10 und 20 Prozent Abstriche im Vergleich mit der empfohlenen **Evga GTX 980 Superclocked ACX 2.0** machen.

MAINBOARD

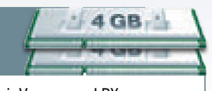


Hersteller/Modell: MSI X99S SLI Plus
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 2011 v3 (X99)
Zahl Steckplätze/Preis: 8x DDR5, x16 3.0 (4), x1 2.0 (2), PCI (0), 1x M.2/**191 Euro**

ALTERNATIVE

Wenn Geld keine Rolle spielt und ihr Besitzer eines Big-Tower-Gehäuses mit viel Platz seid, könnte das **Asus Rampage V Extreme** für euch interessant sein. Die Edel-Platine mit X99-Chipsatz und E-ATX-Format schlägt mit stolzen **384 Euro** zu Buche, verfügt dafür aber über sehr gute Übertaktungsmöglichkeiten. Für letztgenannte Zwecke liegt der Platine ein OC-Panel bei.

RAM



Hersteller/Modell: Corsair Vengeance LPX (CMK16GX4M4A2666C15R)
Kapazität/Standard: 4x 4 GByte/DDR4-2666
Timings/Preis: 15-17-17-35/**283 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: Crucial M550 SSD/Western Digital WD Black (WD4003FZEX)
Anschluss/Kapazität: SATA 6Gb/s/1.000 GB/4.000 GB
U pro min/Preis: -/7.200/**372 Euro**/**192 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: Lian Li PC-A79B (schallgedämmt), Material Aluminium, Rollen hinten (**199 Euro**)
Netzteil: Enermax Platimax 850 W (**153 Euro**)
Laufwerk: DVD/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (Blu-ray/DVD Single und Dual Layer) (**70 Euro**)

MEDION® empfiehlt Windows.

PCGH-Notebook

MEDION® ERAZER® X7835

Zusammen mit MEDION bringen wir ein neues Gaming-Notebook mit Windows 8.1 auf den Markt, das dank der verbauten Geforce GTX 980M im aktuellen 3D Mark (Firestrike-Benchmark) um sagenhafte 49 Prozent schneller ist als ein sonst identisches Gerät mit einer GTX 880M. Das ERAZER X7835 muss sich also selbst vor Desktop-PCs nicht verstecken. Während das Gerät mit 0,1 Sone bzw. 18 dB(A) unter Windows nahezu lautlos arbeitet, hat die enorme 3D-Leistung in einem kompakten Gerät seinen Preis und erzeugt bei voller Auslastung bis zu 6,7 Sone. Wer aber zum Zocken ein Headset aufsetzt, den wird dies nicht stören. Für genügend CPU-Leistung sorgt ein Intel Core i7-4710MQ, der mit bis zu 3,5 GHz betrieben wird. Zur restlichen Ausstattung gehören u. a. eine 512-GB-SSD, eine 1.000-GB-HDD, 16 GByte RAM und ein 17,3-Zoll-Full-HD-Display. Ausgeliefert wird das Gerät mit installiertem Windows 8.1. Bloatware haben wir bei dieser neuen PCGH-Edition auf ein Minimum reduziert.



+ Sehr hohe 3D-Leistung

+ Gute Ausstattung

+ Nahezu lautlos im 2D-Betrieb

1.999,95 €

Hersteller/Bezugsquelle
MEDION (www.pcgh.de/pc11)
Erweiterte Informationen
www.pcgh.de/x7835

AUSSTATTUNG

Prozessor	Intel Core i7-4710MQ (2,5 bis 3,5 GHz, 4 Kerne/8 Threads)
Betriebssystem	Windows 8.1 (64 Bit)
Grafikeinheit	Nvidia Geforce GTX 980M (1.038 MHz + Boost), 4.096 MiByte
LCD	17,3 Zoll Full HD None-Glare (1.920 x 1.080 Pixel)
SSD-Laufwerk	512 GByte (Samsung)
HDD-Laufwerk	1.000 GByte (Hitachi, 7.200 U/min)
Optisches Laufwerk	Blu-ray-Player/DVD-Brenner
Speicher	16 GByte DDR3L-1600
Akku/Gewicht	87 Wattstunden/3,8 kg
Kommunikation	GBit-Lan, WLAN 802.11ac, Bluetooth 4.0, SD-Kartenleser, 3-MP-Webcam
Soundchip	Realtek ALC892/Dolby Home Theater
Anschlüsse	3 x USB 3.0, 2 x USB 2.0, HDMI, Mini-Displayport, VGA, 4 x Klinke (1 x Mikrofon, 1 x Line in, 1 x Side out, 1 x Line out inkl. S/PDIF, 8-Kanal Audio out (analog + S/PDIF))

LEISTUNG

Lautstärke 2D (0,5 m)	0,1 Sone/18 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	6,7 Sone/51 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D/3D	22 Watt/158 Watt
3D Mark (2013-Edition)	8.096 (F), 20.994 (S), 21.975 (C)
Crysis 3/The Witcher 2	40 Fps/31 Fps
Stalker: Call of Pripyat	98 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)
Aliens vs Predator Benchmark	126 Fps (1.920 x 1.080)
Cinebench R11.5 x64 (CPU)	7,14 Punkte
Akkulaufzeit 2D (WLAN aktiv)	400 Minuten (6:40 Stunden)









Preiserfassung vom 20.11.2014, zzgl. Versandkosten - Verringerte Leistung im Akkubetrieb







Stattliche Steuerhilfen

Von: Frank Stöwer

Egal ob Flug- oder Weltraumsimulation, wer gerne über den Pixelwolken oder im virtuellen Orbit schwebt, sollte seinen Jet oder sein Raumschiff per Joystick steuern. Wir testen fünf aktuelle Modelle.

Obwohl jedes Flug- oder Weltraumspiel für den PC eine Steuerung per Maus und Tastatur oder Gamepad anbietet, greifen die meisten virtuellen Piloten gern zum Joystick. Vor allem bei Titeln mit mittlerem bis hohem Simulationsgrad kommt man schon wegen der vielen Funktionen und der für einen analogen Stick mit integrierter oder separater Schubregelung optimierten Steuerung um dieses Eingabegerät nicht herum. Trotzdem fällt der Joystick-Markt überschaubar aus und es gibt schon seit Jahren kaum neue Modelle. Titel wie das am 16. Dezember erschienene *Elite: Dangerous* oder Chris Roberts *Star Citizen* könnten das Kaufinteresse für diese speziellen Eingabegeräte wieder anfachen. Doch welches Modell ist für diese Spiele geeignet? Muss es für den Einstieg schon ein hochwertiges Hotas-Modell sein, bei dem alle Funktionen auf den Stick und die Schubeinheit verteilt sind (Hand on Throttle and Stick)? Diese Fragen wollen wir mit der folgenden Marktübersicht beantworten.

SAITEK PRO FLIGHT X-55 RHINO: Perfektes Steuergerät für Flug- und Weltraumsimulationen. Schon der erste Blick auf die mit vielen Schaltern, Knöpfen und Drehreglern versehene Steuer- und Schubeinheit von Saiteks hochwertigem Hotas-System zeigt, dass dieses Eingabegerät speziell für die Steuerung von Flug- und Weltraumsimulationen konzipiert ist. Nicht zuletzt deshalb ist der Pro Flight X-55 Rhino mit den gängigsten Flugsims, u. a. *Flight Simulator X*, *X-Plane 10* oder *Rise of Flight*, aber auch mit *Elite: Dangerous* und *Star Citizen* kompatibel. Und das nicht ohne Grund: Besondere Ausstattungsfeatures wie die per Feder veränderbare Betätigungskraft des Sticks, die per Drehregler einstellbare Vorspannung des trennbaren Twin-Schubreglers und die auf bestimmte Funktionen abgestimmten Schalter und Tasten ermöglichen eine präzise und individualisierbare Pilotierung. Dazu kommt, dass das Gerät bei vielen Titeln die Eingabe mit Maus und Tastatur komplett ersetzt.

Im Einsatz mit *Elite: Dangerous* zeigt der Pro Flight X-55 Rhino, dass hier jeder Euro des hohen Preises gut angelegt ist. Die Reaktion des ergonomischen Sticks ist genauso optimal wie die Möglichkeit, mit dem perfekt in der Hand liegenden und mit sehr gut erreichbaren Knöpfen bestückten Schubregler den Vortrieb zu dosieren. Da fallen kleine Negativpunkte wie die nicht absolut standfeste Joystick-Einheit oder das Nach-vorne-Kippen der Schubbasis beim kräftigen Schieben des Reglers nicht so sehr ins Gewicht. Auch die Tatsache, dass der Daumen zur Betätigung der beiden Vier-Wege-Schalter am breiten Kopf des Sticks gestreckt/gekrümmt werden muss, trübt den positiven Gesamteindruck nur wenig.

THRUSTMASTER HOTAS WARTHOG: Edles Eingabegerät für virtuelle (Jet-)Flieger. Bei diesem dank weniger Plastikelemente absolut hochwertig verarbeiteten Hotas-Joystick handelt es sich um eine A-10C-Kampfflugzeug-Replik.

Das erklärt die vielen für das Pilotieren des A-10-Thunderbolt-Kampfjets konfigurierten Knöpfe, Trigger, Drehregler sowie Kipp- und Zwei-/Vier-Wege-Schalter. Leider verzichtet Thrustmaster zugunsten der Authentizität auf eine Z-Achse, sodass der mit perfekt erreichbaren, robust verarbeiteten Schaltern bestückte Vollmetall-Joystick nicht um seine Längsachse drehbar ist. Die Möglichkeit, den Stick wie bei den restlichen Testkandidaten um die Z-Achse zu drehen, ist genau genommen ein Behelfsmittel. Damit übernimmt man zum Beispiel die Pedalfunktionen eines Flugzeugs oder Helikopters, um das Gieren um die Vertikalachse zu steuern. Ein digitaler Workaround wäre, die Gier-Achse auf einen der mit exzellenten Druckpunkten versehenen Coolie Hats zu legen. In Test mit *Elite: Dangerous* konnten wir leichte Links-rechts-Korrekturen jedoch nicht so feinfühlig ausführen wie mit dem Twist des Saitek Pro Flight X-55. Echte Simulationsfreaks sollten dem HOTAS Warthog ein Pedalsystem für ca. 130 Euro spendieren.

Das ist der einzige, wenn auch nicht ganz unerhebliche Kritikpunkt. Der zweigeteilte Schubregler (Widerstand verstellbar), der mit einer für den Nachbrenner konzipierten Sperrmechanik vesehen ist, liegt optimal in der Hand und reagiert genauso präzise wie der mit einer 3D-Magnetsensoren-Technik (Hall Effekt) arbeitende, ergonomische Stick. Dank des hohen Gewichts wackeln beide Elemente nicht und der Druckpunkt aller Schalter, Knöpfe und Trigger ist klar definiert.

THRUSTMASTER T.FLIGHT HOTAS X: Preiswerter Hotas-Stick für Einsteiger. Mit dem T.Flight Hotas X beweist Thrustmaster, dass eine sowohl für Flug- als auch für Weltraum-Sims nutzbare Kombination aus Joystick und Schubregler kein Vermögen kosten muss. Neben zwölf programmierbaren Zusatztasten (sechs am Stick und der Basis, sechs am Schubregler), einem Trigger und einem Coolie Hat (Acht-Wege-Schalter) bietet das auch an der PS3 einsetzbare Gerät weitere nützliche Extras: Die mit einem handgerecht geformten Regler bestückte Schubeinheit kann von der Steuereinheit getrennt werden und der Widerstand des ordentlich in der Hand liegenden Joysticks lässt sich per Drehknopf auf der Unterseite der Basis justieren. So bestimmt der virtuelle Flieger den Kraftaufwand für die Steuerbewegung selbst, die der Stick mit nur minimaler Verzögerung bei sehr schnellen Richtungswechseln präzise umsetzt.

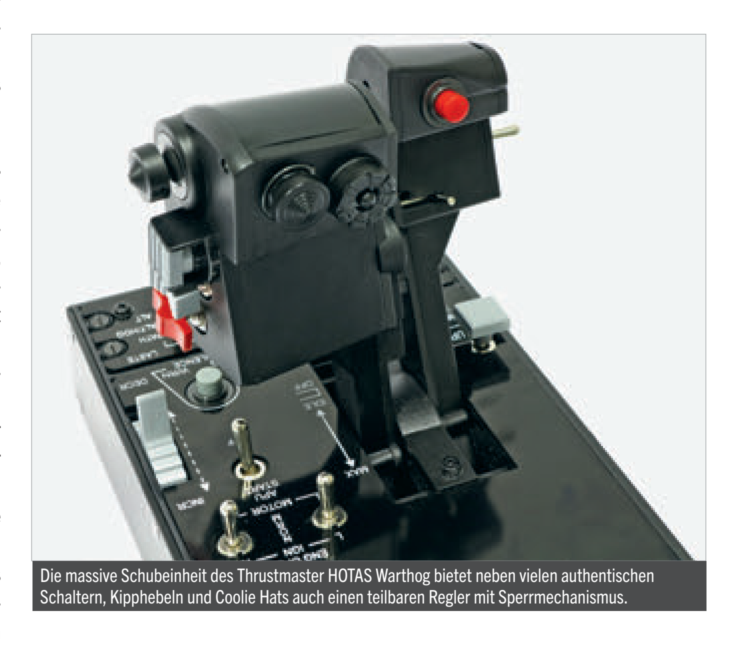
Der Widerstand des Schubreglers, der eine spürbar einrastende Mittelstellung besitzt, könnte noch größer sein. Eine gute Dosierung ist aber nicht zuletzt wegen der Neutralstellung zwischen Vor- und Rückwärtsschub möglich und auch die am Regler angebrachten Knöpfe lassen sich ohne große Bewegungen mit dem Daumen auslösen. Der mit einem etwas klapprigen Trigger versehene Joystick ist dagegen einen Tick zu kurz. Piloten mit großen Händen und langen Fingern müssen den Daumen zum Erreichen der Tasten sowie des klein geratenen Acht-Wege-Schalters leicht krümmen.

LOGITECH EXTREME 3D PRO: Ergonomische, präzise reagierende Steuerhilfe. Mit elf programmierbaren Tasten (sechs an der Basis, fünf am Stick), einem Trigger sowie einem Acht-Wege-Schalter ist der Extreme 3D Pro von Logitech ähnlich ausgestattet wie der Hotas-Stick von Thrustmaster. Für die Schubkontrolle steht jedoch nur ein kleiner, horizontal gelagerter Drehregler zu Verfügung, dessen zu geringer Widerstand erlaubt keine sehr feine Dosierung des Vortriebs. Dafür lassen sich die an der Basis angebrachten und mit einem definierten Druckpunkt versehenen Tasten genauso gut erreichen wie die Knöpfe und der leichtgängige Coolie Hat, welche am Kopf des optimal in der Hand liegenden Joysticks positioniert sind.

Das Manko mit der Schubregelung macht der Logitech Extreme 3D Pro mit einer präzisen, auch bei extrem schnellen Richtungsänderungen stets verzögerungsfreien Reaktion wieder wett. Der Mikroschalter-Trigger ermöglicht eine sehr hohe Feuerrate. Dazu kommt eine sehr gute Standfestigkeit auch bei extremen Bewegungen. Ebenfalls positiv aufgefallen sind uns die mittige Lage des Vier-Wege-Schalters am oberen Ende des Sticks sowie der intuitiv mit der Daumeninnenseite bedienbare Knopf an der linken Griffseite.


Thrustmaster HOTAS Warthog | Saitek Pro Flight X-55 Rhino

Anders als die Einsteiger-Joysticks von Logitech oder Speedlink sind die beiden Premium-Modelle mit mehreren Feuerknöpfen, Vier- und Acht-Wege-Schaltern sowie Triggern für den kleinen Finger bestückt.



Die massive Schubeinheit des Thrustmaster HOTAS Warthog bietet neben vielen authentischen Schaltern, Kipphebeln und Coolie Hats auch einen teilbaren Regler mit Sperrmechanismus.


Der perfekt in der Hand liegende Schubregler des Saitek Pro Flight X-55 Rhino kann ebenfalls geteilt werden und ist mit nützlichen, optimal erreichbaren Drehreglern und Schaltern versehen.

Wer nur gelegentlich Flug- oder Weltraumsimulationen wie Elite Dangerous oder einen Action-Titel mit Joystick-Unterstützung spielt, für den ist der Logitech 3D Extreme 3D Pro genau das Richtige.

SPEEDLINK PHANTOM HAWK FLIGHT STICK: Sehr günstiger Stick mit schwacher Schubregelung. Mit sechs Tasten, einer Vibrationsfunktion (kein Force Feedback!) sowie einem mit zwei Triggern und je einem Acht-/Vier-Wege-Schalter bestückten Steuerknüppel fällt die Ausstattung des sehr günstigen Phantom Hawk gut aus. Vier Saugnäpfe auf der Unterseite fixieren den leichten (545 g) Joystick sehr gut auf der Tischplatte, solange deren Oberfläche nicht zu rau ausfällt. Eine Schubkontrolle ist ebenfalls vorhanden. Diese ist zum einen aber zu schwergängig für eine sehr feinfühlige Dosierung, zum anderen findet der Finger am Regler trotz seiner konkaven Form keinen optimalen Halt und rutscht des Öfteren ab.

Auch die Ergonomie des Sticks zeigt Schwächen. Einerseits löst man beim Greifen mit vier Fingern den zweiten Trigger mit dem kleinen Finger oft aus. Andererseits liegen der Coolie Hat und der dritte Feuerknopf zu weit auseinander und das Steuerkreuz ist zu tief positioniert. Auch die Vibrationsfunktion arbeitet zu hochfrequent. Solange der Steuerknüppel des Geräts nicht zu schnell bewegt wird, reagiert er einigermaßen präzise. Schnelle Richtungswechsel quittiert der Stick jedoch mit einer Verzögerung. ❑



Bei Thrustmasters günstigem Hotas-Einsteiger-Modell ist der Widerstand des Sticks per Drehmechanik verstellbar. Der Regler der abtrennbaren Schubeinheit besitzt sogar eine Mittelstellung.



FAZIT

Joysticks

Für Flug- und Weltraumsims am PC empfehlen wir ein Hotas-System. Wegen der vorhandenen Gier-Achse und des geringeren Preises ziehen wir Saiteks Flight X-55 Rhino dem edlen und authentischen Thrustmaster HOTAS Warthog vor. Für preisbewusste Einsteiger und Gelegenheitsflieger eignen sich Thrustmasters T-Flight Hotas Stick X und Logitechs Extreme 3D Pro.

JOYSTICKS

Auszug aus Testtabelle mit 22 Wertungskriterien

Produkt:	Pro Flight X-55 Rhino	HOTAS Warthog	T-Flight Hotas Stick X	Extreme 3D Pro	Phantom Hawk Flight Stick
Hersteller (Webseite)	Saitek (www.saitek.de)	Thrustmaster (www.thrustmaster.com)	Thrustmaster (www.thrustmaster.com)	Logitech (www.Logitech.de)	Speedlink (www.speedlink.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 180,-/gut	€ 300,-/befriedigend	€ 40,-/gut bis sehr gut	€ 45,-/gut	€ 30,-/gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1056452	www.pcgh.de/preis/577830	www.pcgh.de/preis/356486	www.pcgh.de/preis/66180	www.pcgh.de/preis/1157311
Anschluss/Bauart	USB/analog (Hotas-System)	USB/analog (Hotas-System)	USB/analog (Hotas-System)	USB/analog	USB/analog
Gewicht	1.070 g (Stick)/ 1.110 g (Schubeinheit)	3.370 g (Stick)/ 4.226 g (Schubeinheit)	1.570 g	1.280 g	545 g
Eigenschaften	**1,00**	**1,40**	**1,60**	**1,90**	**1,90**
Anti-Rutsch-Mechanismus/ Befestigungsmöglichkeit	Gummifüße/Bohrung für Schrauben	Gummifüße/Bohrung für Schrauben	Gummifüße/-	Gummifüße/-	Vier Saugnäpfe
Kabellänge	200 cm (Joystick und Schubeinheit)	180 cm (Joystick und Schubeinheit)	250 cm	200 cm	200 cm
Steuerknüppel drehbar (Z-Achse)	Ja	Nein	Ja	Ja	Ja
Anzahl Acht-Wege-Schalter (Stick/Schubeinheit)	3/3	3/1 + Maus-Kopfschalter mit Knopf	1/-	1/-	1/-
Anzahl weitere Schalter (Stick/Schubeinheit)	-/3 Zwei-Wege-Schalter, 8 Kippschalter, 5 Drehregler	Ein Vier-Wege-Schalter/ein Vier-Wege-Schalter mit Druckknopf, 5 Zwei-Wege-Schalter, 8 Kippschalter, ein Drehregler mit Mittelstellung	-/-	-/-	1 (Steuerkreuz)/-
Anzahl: Trigger + programmierbare Tasten (Stick und Basis/Schubeinheit)	2 Trigger + 4 Knöpfe (Stick)/kein Trigger + 5 Knöpfe (Schubregler)	2 Trigger + 3 Knöpfe (Stick)/kein Trigger + 3 Knöpfe (Schubregler)	Trigger + 6 (Stick und Basis)/6 + Wippe (Schubregler)	Trigger + 11 (Stick und Basis)/-	Trigger + 7 (Stick und Basis)/-
Schubregler/separate Schubeinheit	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/nein	Ja/nein
Weitere Sonderausstattung	Widerstand von Stick und Schubregler einstellbar, Beleuchtung, Schubregler trennbar	Widerstand Schubregler einstellbar, 5 programmierbare LEDs, Schubregler trennbar, Sperrmechanismus am Schubregler z. B. für Nachbrenner-Funktion	Joystick- und Schubeinheit trennbar, Widerstand Joystick regulierbar, für PS3 geeignet	Keine	Force Vibration; zweiter, gedrehter Trigger am Stick
Eigenschaften	**1,15**	**1,00**	**1,75**	**2,00**	**3,15**
Ergonomie/Griffigkeit Steuerknüppel	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Befriedigend
Ergonomie Schubregler	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend	Ausreichend
Erreichbarkeit der Knöpfe (Stick und Basis/ Schubregler)	Gut bis sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Gut bis sehr gut/gut bis sehr gut	Sehr gut/-	Befriedigend/-
Rutschfestigkeit	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut
Widerstand Schubregler	Sehr gut (per Drehregler einstellbar)	Sehr gut (per Drehregler einstellbar)	Gut bis sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
Leistung	**1,20**	**1,20**	**1,70**	**1,60**	**2,70**
Reaktion Steuerknüppel	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Befriedigend
Dosierbarkeit/Reaktion Schubregler	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend	Ausreichend
Druckpunkt Trigger/Acht-/Vier- oder Zwei-Wege-Schalter	Sehr gut/sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut/sehr gut	Gut/gut/-	Gut bis sehr gut/gut/-	Befriedigend/befriedigend/befriedigend
Druckpunkt zusätzliche Tasten	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend
Erkennung des Sticks ohne Treiberinstallation	Nein	Nein	Ja	Ja	Nein
FAZIT	+ Für Flugsims optimierte Ausstattung + Widerstand Stick und Schubregler + Ergonomie Stick und Schubregler	+ Für Flugsims optimierte Ausstattung + Ergonomie/Reaktion Stick/Schubregler − Stick nicht um seine Achse drehbar	+ Stick und Schubeinheit trennbar + Ergonomie Schubregler − Widerstand Schubregler	+ Ergonomie Stick + Reaktion Steuerknüppel − Widerstand Schubregler zu gering	+ Rutschfestigkeit − Verzögerung (schnelle Bewegungen) − Widerstand/Ergonomie Schubregler
	Wertung: **1,15**	Wertung: **1,20**	Wertung: **1,69**	Wertung: **1,74**	Wertung: **2,63**

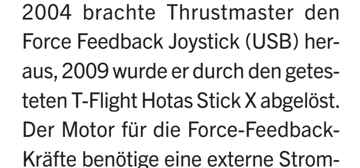
LEGENDÄRE STEUERHILFEN

Mit den auf den ersten Seiten vorgestellten Joysticks könnt ihr problemlos Weltraumspiele wie *Elite: Dangerous* zocken. Ihr müsst euch dafür aber nicht zwingend ein neues Gerät kaufen. Wir zeigen euch einige Joystick-Klassiker die auch unter Win 7/8 noch erkannt werden und funktionieren!

SAITEK X52 (USB)

PREIS: Ca. 170,- Euro | **Link zum PCGH-Preisvergleich:** www.pcgh.de/preis/234289

Saiteks seit 2007 erhältliches X52 Pro Flight Control System ist der Hotas-Joystick-Klassiker (USB). Das für Flugsims konzipierte Steuergerät bietet unter anderem eine getrennte Schub- und Joystickeinheit, ein Multifunktionsdisplay, drei 8-Wege-Schalter, zwei Trigger, Drehregler sowie eine verstellbare Spannung.



- ➕ Sehr gute Ausstattung mit Display
- ➕ Bedienelement für Flugsims optimiert
- ➖ Relativ hoher Preis für Einsteiger

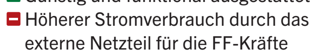


THRUSTMATER FORCE FEEDBACK JOYSTICK (USB)

PREIS: 30,- Euro (neueres T.Flight-X-Modell) | **Webseite:** www.pcgh.de/preis/111773

2004 brachte Thrustmaster den Force Feedback Joystick (USB) heraus, 2009 wurde er durch den getesteten T-Flight Hotas Stick X abgelöst. Der Motor für die Force-Feedback-Kräfte benötige eine externe Stromversorgung, die Ausstattung des Force-Feedback-Sticks ist dem der Hotas-Variante sehr ähnlich.

- ➕ Günstig und funktional ausgestattet
- ➖ Höherer Stromverbrauch durch das externe Netzteil für die FF-Kräfte





SAITEK CYBORG EVO JOYSTICK (USB)

PREIS: Ab 15 Euro (Ebay)| **Webseite:** www.pcgh.de/preis/66009 bzw. 219688 oder 219689

Neben der verkabelten Version (USB) ist Saiteks Cyborg Evo Joystick auch als drahtlose (Evo Wireless) und Force-Feedback-Variante (Evo Force) veröffentlicht worden. Neue Modelle listet der Preisvergleich der Kollegen von der PCGH nicht, gute gebrauchte Sticks findet ihr bei Ebay ab 15 Euro aufwärts.

- ➕ In drei Varianten (verdrahtet, drahtlos und mit Force-Feedback erhältlich
- ➖ Kaum noch Neuware auf dem Markt

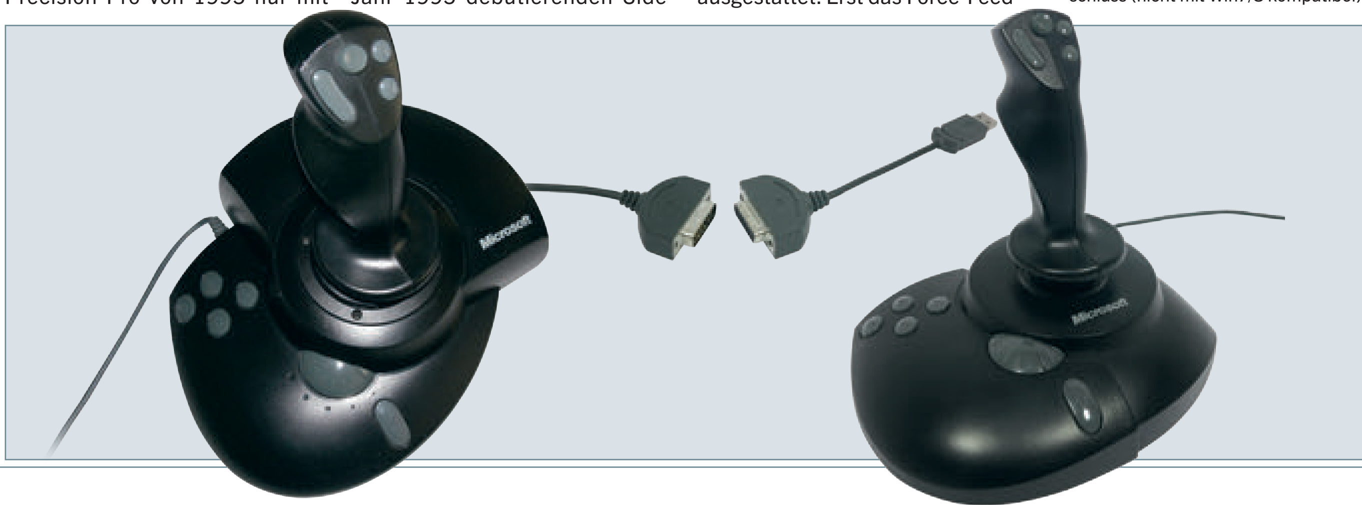


MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION PRO 2.0/FORCE FEEDBACK PRO (USB- UND GAMEPORT-ANSCHLUSS)

PREIS: Ab 40,-/ab 50,- Euro (Ebay) | **Webseite:** http://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Sidewinder

Diese beiden Joysticks aus Microsofts Sidewinder-Eingabegerät-Reihe sind die wohl legendärsten Joysticks in dieser Übersicht. Während die Urversion des Sidewinder Precision Pro von 1995 nur mit dem nicht mehr zu Windows7/8 kompatiblen Gameport bestückt ist, legt Microsoft bei der 2.0-Variante einen USB-Adapter (siehe Bild) bei. Beim dem ebenfalls im Jahr 1995 debütierenden Sidewinder Force Feedback Pro (siehe Bild links) liegt der Fall genauso. Die erste Version war nur mit dem zu aktuellen Betriebsystemen nicht mehr kompatiblen Gameport ausgestattet. Erst das Force-Feedback-2-Modell ließ sich per USB-Anschluss mit dem PC verbinden.

- ➕ Echter Klassiker mit immer noch gute Ausstattung und Leistung
- ➖ Beide Urmodelle mit Gameport-Anschluss (nicht mit Win7/8 kompatibel)



ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 06403-905040 | mail@alternate.de



MSI Z97S SLI KRAIT Edition

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z97 Express Chipsatz
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN
- USB 3.0 • 4x DDR3-RAM
- 6x SATA 6Gb/s, 1x M.2 10Gb/s, 1x SATAe 10Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GWEM50



Gainward Geforce GTX 970 Phantom

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1.152 MHz (Boost: 1.304 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1.664 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.4 • NVENC H.264-Video-Engine
- 3x Mini-DisplayPort, Mini-HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JEXW0A01



EVGA GTX 980 Superclocked ACX 2.0

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980
- 1.266 MHz Chiptakt (Boost: 1.367 MHz) • 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2048 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXZ0A08




Crucial MX100 2,5" SSD 256 GB

- Solid-State-Drive • „CT256MX100SSD1"
- 256 GB Kapazität • 550 MB/s lesen
- 330 MB/s schreiben • 85.000 IOPS
- Marvell 88SS9189 Controller
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMCP



Kingston HyperX DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • HX316C9SRK2/8
- Timing: 9-9-9-35
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF77JT



LG BP40NS30

- externer Slim Blu-ray Brenner
- Schreiben: 6x BD-R(DL), 2x BD-RE(DL), 8x DVD±R, 6x DVD±R DL, 8/6x DVD±RW, 24x CD-R, 24x CD-RW
- Lesen: 6x BD, 8x DVD, 24x CD • M-Disc Support
- Stromversorgung und Anschluss über USB 2.0

CGULS4



CM Storm Octane Keyboard & Mouse

- MB7C: 19 Key-Anti-Ghosting, drei Helligkeitsstufen
- MS35: AVAGO 3050 Sensor, DPI einstellbar

NTZV2R02




GIGABYTE AORUS Thunder M7

- moderne Gamingmaus • 8.200 dpi
- 16 programmierbare Tasten • Scrollrad
- 30 G • 1000 Hz Ultrapolling
- ultrarobuste Omron-Mikroschalter
- speziell auf MMORPG-Titel abgestimmte Ergonomie

NMZG102



Samsung GALAXY S3 Neo (GT-I9301) 16 GB

- Touchscreen-Handy • Standards: GSM (850/900/1.800/1.900 MHz), UMTS, HSPA+
- 8.0-Megapixel-Kamera (Rückseite)
- HD-Frontkamera • microSD(HC/XC)-Slot
- 12,2-cm-Display • Dual-Band WLAN, Bluetooth 4.0, NFC • Micro-USB, 3,5-mm-Klinke

OCBW99



MS-TECH X7 Crow

- Big-Tower für Mainboards bis XL-ATX-Bauform
- Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 2,5"/3,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio, Cardreader

TTXJ00



Sharkoon WPM500 V2

- Netzteil • 500 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 80% • 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • 1x 140-mm-Lüfter
- ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN5S14

Alpenföhn

29,99

Alpenföhn Brocken Eco

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011(-3)
- Abmessungen: 126x150x88 mm
- acht Heatpipe-Verbindungen
- 1x 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE5H



Corsair Vengeance 1500 v2 Dolby 7.1 USB

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm
- 50-mm-Treiber • Lautstärkeregler im Kabel
- wegklappbares Mikrofon • Kabellänge: 3 Meter
- USB 2.0

KH#VC8

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 13.01.2015



pcgames.de im Monat



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich die beiden aktuellen DVD-Inlays herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!

Von: Wolfgang Fischer

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!



Games TV 24: Neue App-Features!

News-Show, neue Kanäle, Specials und vieles mehr!

2015 ist das Jahr der App: Games TV 24 präsentiert mehrere exklusive neue Formate. Da wäre zum einen unsere exklusive News-Show Games TV 24 News, bei der wir jeden Sonntag die neuen Entwicklungen auf dem Spielemarkt für euch aufbereiten. Außerdem gibt's Tipps für die heißesten Videos der Woche, die ihr natürlich direkt betrachten könnt. Daneben haben wir mehrere aktuelle Specials in Arbeit und nach wie vor begrüßen wir euch jeden Mittwoch bei unseren Let's Player News, wo wir die besten Videos der Let's Player auf YouTube vorstellen. Ebenfalls neu sind spezielle Kanäle, aktuell etwa unser Weihnachtskanal mit Jahresrückblick-Specials auf 2014 und Vorschauen auf 2015.Ihr wollt stets die besten Spiele-Videos, -Trailer und Specials auf Smartphone oder Tablet? Dann ladet euch kostenlos unsere App herunter. Es gibt sie sowohl für Android- als auch für iOS-Geräte. Alle Infos zum Download der App findet ihr auf www.gamestv24.de. Oder ihr besucht einfach den Google-Play- oder App-Store und sucht direkt nach „Games TV 24". Wir sehen uns mobil!

Jubiläum: 20 Jahre Playstation

Gewinnt auf www.pcgames.de limitierte Konsolen!



Seit Mitte Dezember verlosen wir auf unserer Webseite fünf unbezahlbare PS4-Konsolen. Diese Jubiläums-Sonderedition ist nicht im Handel erhältlich und auf 12.300 Exemplare limitiert. Wer eines der Prachtstücke ergattern möchte, kann bis zum 15. Januar 2015 an einem Gewinnspiel auf www.pcgames.de teilnehmen.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

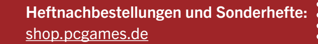
Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de



Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde



PC-Games-Podcast

Hören (und sehen), was gespielt wird!



Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammenstellung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 270 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. In Zukunft wird es auch Video-Podcasts geben, dann könnt ihr dem Team bei der „Arbeit" zugucken. Übrigens: Auch bei iTunes gibt es ein Archiv bisheriger Folgen – gleich abonnieren!

Im nächsten Heft

❑ Test

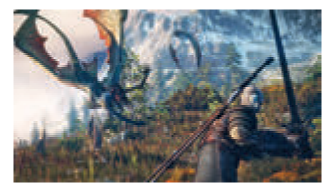
Grand Theft Auto 5



Rockstars Meisterwerk erscheint endlich für den PC! In der kommenden Ausgabe versorgen wir euch mit allen Infos zur wohl schönsten und besten Version des Open-World-Knallers.

❑ Vorschau

The Witcher 3: Wilde Jagd | Trotz Verschiebung: wir spielen den RPG-Kracher ausführlich an.

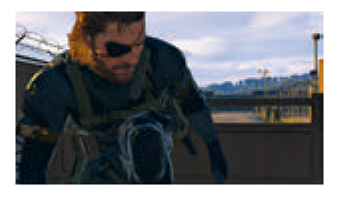


❑ Test

Dying Light | Open-World-Action mit Parkour-Einlagen. Aber: Macht die Zombie-Hatz auch Spaß?

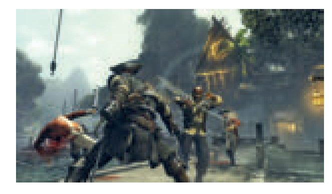
❑ Test

Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes | So gut ist der *Phantom Pain*-Vorläufer auf PC.



❑ Test

Raven's Cry | Entern oder kentern? Wir testen das Piratenspiel der *Two Worlds*-Macher!



PC Games 02/15 erscheint am 28. Januar!

Vorab-Infos ab 24. Januar auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES!

OMERTA: CITY OF GANGSTERS



Wollt ihr wissen, wie man sich als Al Capone fühlt? Mit unserer kommenden Vollversion könnt ihr euch zum Gangsterboss aufschwingen!

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß,
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Christian Dörre, Heinrich Lenhardt, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Daniel Waadt, Christian Weigel
Trainees Eric Heinecke, Viktoria Niklaus, Dominik Wulf
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz, Monika Jäger, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Sondes Hemam, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Petra Jaser Tel. +49 89 99341-124; petra.jaser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 66,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 74,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

EXTENDED 01/15

HARDWARE-KAUFBERATUNG

Seite 116

ULTRA-HD-MONITORE

2013 gehörten sie noch zu den absoluten Exoten, dieses Jahr haben sich besonders hochauflösende Displays bei Spielern aber durchaus etabliert. Wir stellen mehrere Geräte vor und sagen euch, welches das richtige für euch ist.





EXPERTENTIPPS

Seite 124

DRAGON AGE: INQUISITION

Im neuesten Rollenspiel von Bioware kann man problemlos über 100 Stunden verbringen, ohne auch nur annähernd alles gesehen zu haben. Eine große Herausforderung stellen die zehn hohen Drachen im Spiel dar. Wir verraten, wie ihr sie findet und besiegt. Außerdem: wertvolle Tipps rund um die illustren Begleiter des Inquisitors!



REPORT

Seite 120

IMPORTWARE FUSSBALL

Für den Fußballmanager von Electronic Arts hat nun wohl endgültig das letzte Stündlein geschlagen. Während der Hersteller im letzten Jahr wenigstens die Variante aus dem Jahr 2012 mit neuen Lizenzdaten veröffentlichte, sucht man den Titel heuer vergeblich in den Händlerregalen und auf Origin. Fans des Genres müssen sich also nach einer Ersatzdroge umschauen und werden diese im exzellenten *Football Manager* von Sega finden. Wir stellen den hierzulande nur als Import erhältlichen Titel ausführlich vor und verraten, warum sich selbst für eingefleischte Fans von EAs *FM* der Umstieg lohnt!





Alles Macht den Ultras!

Von: Frank Stöwer

Das vergangene Jahr war in vielerlei Hinsicht ein gutes – nicht nur für Fußballfans. Auch Fans hoher Auflösungen hatten Grund zur Freude, denn der Ultra-HD-Standard ist endlich bei Spielern etabliert.

Es ist noch gar nicht einmal so lange her, dass PC Games die ersten Monitore mit der Ultra-HD-Auflösung mit 3.840 x 2.160 Pixeln getestet hat. Damals wurden für ein solches Gerät noch astronomische Preise im hohen vierstelligen, teils sogar fünfstelligen Bereich aufgerufen.

Das Interesse der Spieler an diesen neuen Bildschirmen war enorm hoch, absurden Preisen und kaum spieletauglichen Spezifikationen wie 30-Hz-Technik zum Trotz. Nur wenig mehr als ein Jahr ist vergangen und die Situation hat sich grundlegend verändert. Wer sich Anfang 2015 einen neuen Monitor anschaffen möchte, hat allen Grund, einen Blick auf UHD zu werfen. Grund genug für uns, das Display-Jahr 2014 zu rekapitulieren. Wir werfen erneut einen Blick auf die etablierten UHD-Flachbildschirme des Jahres 2014 und testen zudem drei neue Modelle.

ASUS PB287Q: Sehr gutes spieletaugliches UHD-LCD. Das Asus PB287Q bietet 71,12 Zentimeter Bildschirmdiagonale und erreicht eine Pixeldichte von 157,3 ppi. Mit dem PC solltet ihr das 28-Zoll-LCD per Displayport verbinden, denn über HDMI sind 60 Hertz bei 3.840 x 2.160 Pixeln nicht möglich. Pluspunkte sammelt Asus für die Höhenverstellung und die Pivot-Funktion sowie ein hohes statisches Kontrastverhältnis: Wir messen 923:1 – sehr gut! Wie alle Bildschirme mit TN-Panel ist auch das Asus-Display in puncto Blickwinkel leicht eingeschränkt. Der Kontrast lässt schon ab circa 160 Grad (vertikal und horizontal) sichtbar nach. Asus selbst gibt eine Reaktionszeit von einer Millisekunde an, dies können wir weder subjektiv noch per Messung bestätigen. Unsere Messungen ergeben höhere Werte, die ihr in der Testtabelle auf Seite 119 findet. Das Asus PB287Q ist dennoch voll spieletauglich. Verbessern könnte der Hersteller allerdings noch die Helligkeitsverteilung und die Farbwiedergabe. Die Leuchtkraft kann zwischen 36 und 277 Candela pro Quadratmeter eingestellt werden.

SAMSUNG U28D590D: Ein Preistipp im Ultra-HD-Segment. Die Ausstattung des U28D590D ist gut, denn neben den Anschlüssen (Displayport und zweimal HDMI) bietet das LCD laut Samsung eine Millisekunde Reaktionszeit (grau zu grau), laut unseren Messungen kann der Samsung U28D590D diesen Wert aber nicht erreichen. Allerdings spart der Hersteller bei der Ergonomie und verzichtet auf Höhenverstellung und Pivot-Funktion. Der Einsatz des TN-Panels führt zu einem leicht eingeschränkten Blickwinkel. Das statische Kontrastverhältnis ist mit 736:1 ordentlich. Schade ist der hohe Inputlag von 20 Millisekunden. Trotz der nicht perfekten Werte ist das Samsung U28D590D voll spieletauglich. Allerdings sollte man im Bildschirmmenü (OSD) die Overdrive-Schaltung auf „schnell" belassen und nicht „schnellstens" einstellen, denn sonst erzeugt das Display einen Korona-Effekt. Absolut positiv ist uns die Farbbrillanz und Farbechtheit aufgefallen – sehr gut! Insgesamt ist das Samsung

U28D590D ist mit rund 450 Euro eine günstige Alternative zum Asus PB287Q und zudem eines der preiswertesten UHD-LCDs, welches für Spieler geeignet ist.

ASUS PB279Q: Spieletaugliches UHD-Display mit IPS-Panel. An den günstigen Geräten mit TN-Panel scheiden sich die Geister: Niedrige Preise und schnelle Reaktionszeiten sprechen für solche Modelle, die oft nur mäßige Farbtreue verdirbt aber besonders Hobbyfotografen die Freude an einem solchen Display. Zudem legen immer mehr Spieler Wert auf natürlich wirkende Farben und eine erhöhte Bildqualität. Daher besitzt der Asus PB279Q – als einziges Gerät in unserem Testfeld – ein IPS-Panel mit AHVA-Technologie. Die Erwartungen an den Monitor waren dementsprechend hoch.

Beim ersten Einschalten machte sich jedoch etwas Ernüchterung breit: Die Farben wirken zwar durchaus ansprechend, die Bildübertragung schien aber nicht korrekt zu funktionieren, denn trotz Displayport-Verbindung lag die Bildwiederholfrequenz nur bei 30 Hertz und wurde somit als ruckelig empfunden. Die Ursache war jedoch schnell gefunden. In Werkseinstellungen verwendet der Asus PB279Q nämlich den Displayport-Standard 1.1. Schaltet man im Menü auf Version 1.2 um, funktionieren auch 60 Hertz problemlos.

Wie für ein IPS-Panel typisch, liegen die Schaltzeiten des Displays etwas höher als bei der günstigeren TN-Konkurrenz. Spieletauglich ist der Asus PB279Q mit einem Wert von insgesamt 21 Millisekunden aber allemal. Dabei ist der Input-Lag schon mit eingerechnet. Ebenfalls gut gefallen haben uns die zahlreichen Ergonomie-Optionen, etwa das Pivot.

ACER XB280HK: Günstiges Ultra-HD-Panel mit G-Sync. Der Acer Predator XB280HK ist in unseren Augen ein echter Geheimtipp unter den Ultra-HD-Monitoren. Mit einer Größe von 28 Zoll eignet sich das Gerät ideal für den Schreibtischeinsatz, noch größere Bilddiagonalen führen dazu, dass man den Kopf leicht bewegen muss, um die Inhalte in den Bildschirmecken ebenfalls gut erkennen zu können, was auf Dauer stören würde.

Die Farbdarstellung ist trotz TN-Panel in Ordnung, auch wenn die Brillanz leidet und ein etwas „matter" Gesamteindruck entsteht. Die Reaktionszeit und der Inputlag überzeugen im Gegenzug, außer bei extrem schnellen Ego-Shootern wie *Quake Live* konnten wir subjektiv keine merkliche Verzögerung feststellen. Das Display ist also voll spieletauglich. Nvidias G-Sync-Technologie sorgt zudem dafür, dass die Bildwiederholfrequenz des Monitors stets mit der Fps-Rate des Spiels abgeglichen wird, wodurch ein extrem ruhiges Bild entsteht. Alles in allem ist der Acer Predator XB280HK eine echte Empfehlung für Spieler, insbesondere angesichts des günstigen Preises von nur etwa 550 Euro.

DELL P2815Q: Zwar sehr preiswert, aber nur 30 Hertz möglich. Da Dell uns selbst nicht bemustern konnte, bedanken wir uns bei Redcoon.de für die freundliche Bereitstellung des Dell-P2815Q-Testmusters. Die Ausstattungsliste des Dell P2815Q ist bemerkenswert, denn das 28-Zoll-Display bietet neben Ultra HD die Signaleingänge Displayport, Mini-Displayport, HDMI (nur MHL) und USB. Dell setzt ein TN-Panel mit 5 Millisekunden Reaktionszeit ein, dies lässt darauf schließen, dass keine Overdrive-Schaltung zum Einsatz kommt. Wie es sich für ein gutes Display gehört, lässt sich auch das Dell P2815Q in der Höhe verstellen, neigen und drehen. Zudem verfügt das LCD über eine Pivot-Funktion. Das statische Kontrastverhältnis des Dell P2815Q liegt bei ordentlichen 778:1. Der Schwarzwert ist mit 0,4 Candela pro Quadratmeter TN-typisch etwas hoch. Die gemessene Reaktionszeit liegt bei 5,5 Millisekunden, was für Spieler noch in Ordnung wäre. Das Dell P2815Q bietet ein klares Bild mit kaum sichtbarem Kristalleffekt. Die Farbbrillanz ist gut und die Helligkeitsverteilung befriedigend.

Die Krux: Während man mit 1.920 x 1.080 noch 60 Hertz nutzen kann, sind mit 3.840 x 2.160 Pixeln beim Dell P2815Q nur noch 30 Hertz möglich. Selbst wenn wir im Bildschirmmenü „Displayport 1.2" aktivieren, lassen sich nicht mehr als 30 Hertz einstellen. Eine manuelle Anhebung der



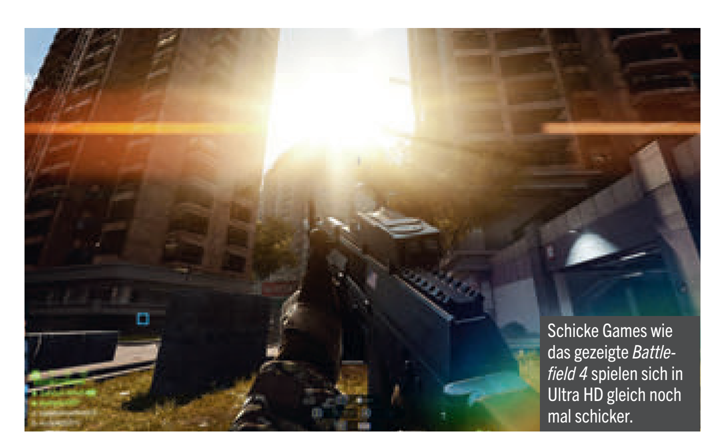
Trotz seines günstigen Preises von nur 430 Euro besitzt der AOC-Monitor eine gute Ausstattung und Verarbeitung. Im Bild ist der integrierte USB-3.0-Hub zu sehen.



Die Boxen des AOC-Bildschirms sind im Boden des Displayrahmens eingefasst. Auf der Rückseite finden sich vielfältige Bildsignaleingänge.



Beim PB279Q hat Asus einige Ergonomie-Optionen in die Ausstattungsliste mit aufgenommen. Dazu gehört auch der hier zu sehende drehbare Fuß.



Schicke Games wie das gezeigte *Battlefield 4* spielen sich in Ultra HD gleich noch mal schicker.

Bildwiederholfrequenz funktioniert ebenfalls nicht. Damit ist das Dell P2815Q für Spieler nicht geeignet, da bei 30 Hertz Bildwiederholrate jede noch so hohe Bildrate ruckelig wirkt. Das schmälert den ansonsten guten Eindruck enorm.

IIYAMA PROLITE B2888UHSU: Halbwegs spieletaugliches Ultra-HD-Gerät. Optisch ist der UHD-Monitor mit TN-Panel eher unauffällig: Das Gehäuse ist in Schwarz gehalten, keine Farbakzente oder Ähnliches lenken vom eigentlichen Bildinhalt ab. Die Ergonomie fällt sehr gut aus: Der Iiyama Prolite B2888UHSU ist drehbar, neigbar und schwenkbar. Eine Kabelführung sorgt für Ordnung beim Anschließen von Strom und Bildquelle. Die beiden HDMI-Ports sind nach Standard 1.4 genormt, die beiden Displayport-Anschlüsse nach 1.2. Die optimale Bildqualität in der nativen Auflösung bei 60 Hertz erreicht ihr über das beigelegte Displayport-Kabel. Die Bildqualität ist nach TN-Panel-Maßstäben gut. Bei der Farbwiedergabe müsst ihr jedoch kleine Abstriche machen, Hobbyfotografen und Bildbearbeiter sollten sich nach anderen Geräten mit IPS-Panel umsehen.

Kommen wir zum wichtigsten Punkt, der Spieletauglichkeit: Traditionell werden TN-Panels nicht nur wegen des günstigen Preises, sondern auch wegen der schnellen Schaltzeiten eingesetzt. Das soll Spieletauglichkeit sicherstellen und störende Verzögerungen bei der Reaktionszeit sowie dem Inputlag verringern. Beim Iiyama Prolite B2888UHSU mussten wir aber feststellen, dass die Reaktionszeit bei etwa 27 Millisekunden liegt. Bei schnellen Ego-Shootern und Rennspielen ist das subjektiv betrachtet bereits zu lang. Wer auf solche Verzögerungen empfindlich reagiert, sollte vor dem Kauf auf jeden Fall Probe spielen oder gleich ein anderes Gerät in Erwägung ziehen.

Der Stromverbrauch von 44,8 Watt geht angesichts der Pixelanzahl und der Größe vollkommen in Ordnung. Als zusätzliche Ausstattung bringt der Iiyama Prolite B2888UHSU Frontlautsprecher, einen Kopfhörerausgang sowie einen USB-3.0-Hub mit. Alles in allem ist der Iiayma ein durchaus interessantes UHD-Gerät, das vor allem für Gelegenheitsspieler und Office-Anwender geeignet ist.

PHILIPS 288P6LJEB: Ultra-HD-Monitor mit Schwächen beim Inputlag. Das zweite UHD-Display in unserem Test setzt auf ein TFT-LCD mit einer nominellen Reaktionszeit von nur einer Millisekunde (grau zu grau) und einen edel gestalteten Rahmen mit Kabelführung und silbernen Akzenten. Das schicke Design kann jedoch nur kurz von den Schwächen des Monitors ablenken, die besonders in der Spieletauglichkeit liegen. Eine gemessene Reaktionszeit von 23 Millisekunden ist für Spiele durchaus lang, insbesondere angesichts des großen Inputlags. Selbst bei eher gemächlichen Titeln wie *World of Warcraft* ist die Verzögerung durchaus spürbar und sorgt daher unter Umständen für Frust. Die lange Reaktionszeit führt zudem zu sichtbarer Schlierenbildung, was besonders bei schnellen Kameraschwenks stört, sei es nun bei Spielen oder bei Filmen. Eine geringe Korona-Bildung trübt den Gesamteindruck zusätzlich. Immerhin ist fast kein Kristalleffekt feststellbar. Farbdarstellung und Brillanz sind dagegen gut, können aber nicht mit IPS-Panels mithalten, sondern bewegen sich auf dem Niveau anderer TN-Displays. Ähnlich verhält es sich auch bei der Blickwinkelstabilität, die horizontal bei 170 und vertikal bei 160 Grad liegt. Der Energieverbrauch fällt angesichts der maximalen Helligkeit von 258 cd/m² mit 56,9 Watt recht hoch aus. Im Stand-by sind es nur 0,2 Watt. Der statische Kontrast von 215:1 ist allerdings verbesserungswürdig.

Punkten kann der Philips 288P6LJEB bei der Ausstattung: Lautsprecher sowie USB-3.0-Hub sind mit an Bord. Auch die Ergonomie-Optionen können sich sehen lassen. Der Monitor ist dreh-, schwenk- und neigbar. Eine Kabelführung sorgt zudem für Ordnung im Strippengewirr hinter dem Display. Bildsignale nimmt der Philips 288P6LJEB per D-Sub (RGB), DVI-D, HDMI 1.4 und Displayport 1.2 entgegen. Wir empfehlen euch, auf letztere Möglichkeit zu setzen, da diese die beste Bildqualität garantiert. D-Sub solltet ihr komplett ignorieren: Analoge Signalübertragung ist im Jahr 2014 nicht mehr zeitgemäß. Zum einen wird so nicht die maximale Auflösung erreicht, zum anderen leidet die Bildschärfe sichtlich darunter. Zu einem Preis von aktuell etwa 550 Euro bietet der Philips 288P6LJEB einen halbwegs günstigen Einstieg in die Welt der UHD-Monitore. Allerdings wird er es in unseren Augen auf dem Markt schwer haben: Andere Geräte sind ebenso günstig und besser für Spiele- und Multimediakonsum geeignet. ❑



Analoge Bildsignale nimmt der Asus PB279Q nicht mehr entgegen. Es finden sich dafür vier HDMI- sowie zwei Displayport-Anschlüsse, einer davon im Mini-Format.



Neben den obligatorischen Displayport- und HDMI-Anschlüssen stehen an dem Philips-Monitor noch DVI-D und das analoge D-Sub zur Verfügung.



Auch der Iiyama-Prolite-Monitor bietet noch einen Legacy-Anschluss. Ältere Grafikkarten, beispielsweise vom Retro-Rechner, können nach wie vor per D-Sub angeschlossen werden.

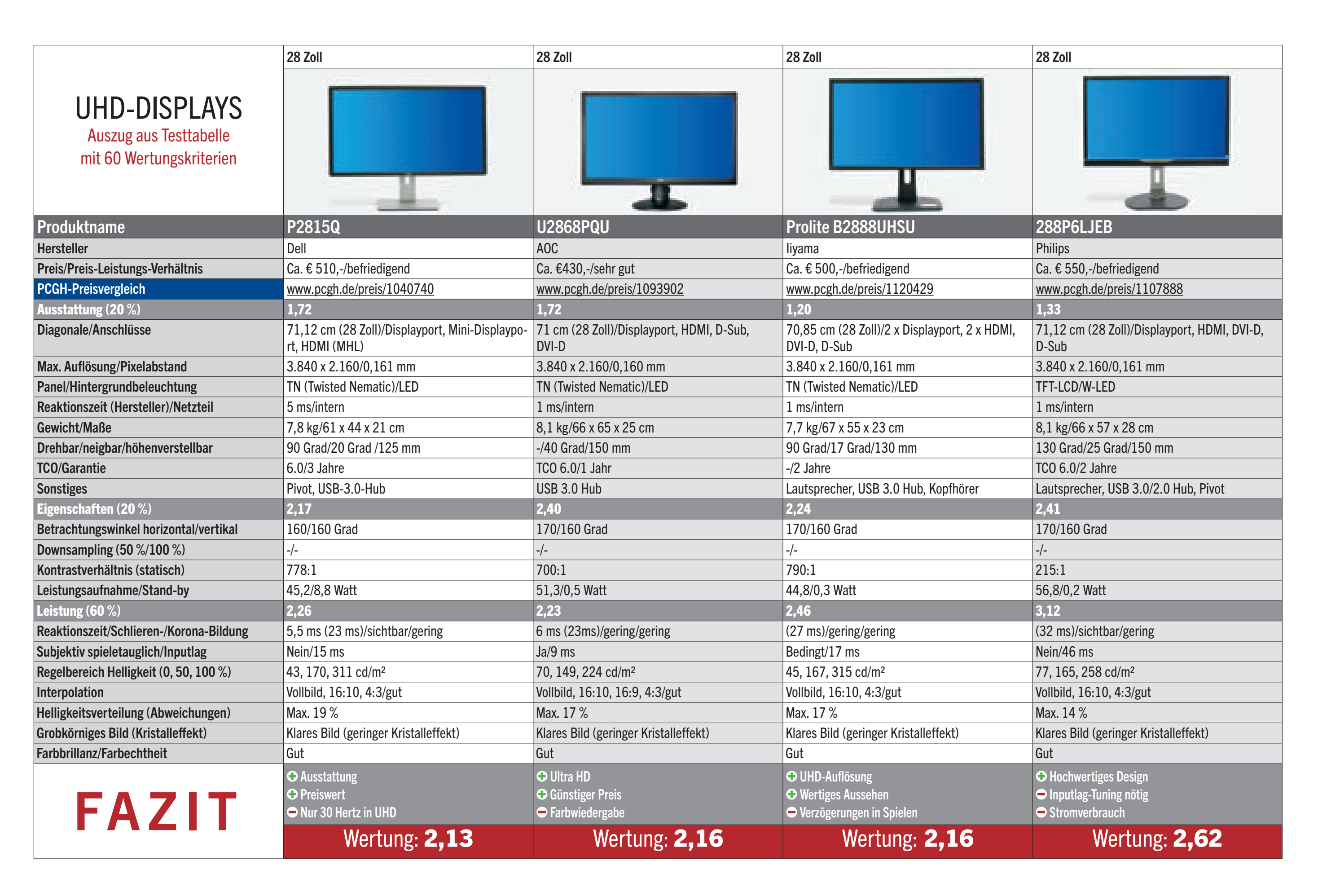
FAZIT

Ein gutes Jahr für UHD

Im vergangenen Jahr 2014 hat sich im Bereich der Ultra HD-Monitore besonders preislich viel getan. Anfangs waren die Geräte mit deutlich über 1.000 Euro nur etwas für gut betuchte Enthusiasten und Spieler, mittlerweile sind einige solcher Displays bereits für unter 500 Euro zu haben. Im Jahr 2015 wird sich der UHD-Trend fortsetzen.

UHD-DISPLAYS
Auszug aus Testtabelle mit 60 Wertungskriterien

	28 Zoll	28 Zoll	28 Zoll	28 Zoll
	PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 01/2015 1,87	PC Games SPARTIPP Ausgabe 01/2015 1,96		
Produktname	**PB287Q**	**U28D590D**	**PB279Q**	**XB280HK**
Hersteller	Asus	Samsung	Asus	Acer
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 700,-/gut	Ca. € 430,-/gut	Ca. €700,-/befriedigend	Ca. €550,-/gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1094194	www.pcgh.de/preis/1077793	www.pcgh.de/preis/1123437	www.pcgh.de/preis/1120202
Ausstattung (20 %)	**1,67**	**1,92**	**1,72**	**2,22**
Diagonale/Anschlüsse	71,12 cm (28 Zoll)/Displayport, 2x HDMI	71,12 cm (28 Zoll)/Displayport, 2x HDMI	71 cm (28 Zoll)/Displayport, Mini-Displayport, HDMI, D-Sub, DVI-D	71 cm (28 Zoll)/Displayport
Max. Auflösung/Pixelabstand	3.840 x 2.160/0,161 mm	3.840 x 2.160/0,161 mm	3.840 x 2.160/0,160 mm	3.840 x 2.160/0,160 mm
Panel/Hintergrundbeleuchtung	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	IPS (AHVA)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	1 ms/intern	1 ms/extern	5 ms/intern	1 ms/intern
Gewicht/Maße	7,9 kg/66 x 42 x 22 cm	6,76 kg/62 x 47 x 17 cm	8,2 kg/66 x 65 x 25 cm	7,8 kg/66 x 65 x 25 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	120 Grad/25 Grad/150 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	120/25 Grad/150 mm	-/40 Grad/150 mm
TCO/Garantie	6.0/3 Jahre	-/2 Jahre	TCO 6.0/1 Jahr	TCO 6.0/1 Jahr
Sonstiges	Pivot, Lautsprecher	Kopfhörer-Anschluss	Audio-Hub	G-Sync
Eigenschaften (20 %)	**2,17**	**2,19**	**2,11**	**2,28**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	160/160 Grad	160/160 Grad	170/170 Grad	170/160 Grad
Downsampling (50 %/100 %)	-/-	-/-	-/-	-/-
Kontrastverhältnis (statisch)	923:1	736:1	740:1	700:1
Leistungsaufnahme/Stand-by	43,4/0,2 Watt	36,6/0,2 Watt	48,7/0,3 Watt	43,1/0,3 Watt
Leistung (60 %)	**1,84**	**1,91**	**2,13**	**2,00**
Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung	2 ms (17 ms)/gering/gering	2,5 ms (18 ms)/gering/gering	6 ms (21ms)/gering/gering	3 ms (20ms)/gering/gering
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/3 ms	Ja/20 ms	Ja/9 ms	Ja/6 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	36, 152, 277 cd/m²	14, 221, 368 cd/m²	54, 175, 266 cd/m²	125, 270, 419 cd/m²
Interpolation	Vollbild, 16:10, 4:3/gut	Vollbild, 16:10, 4:3/gut	Vollbild, 16:10, 16:9, 4:3/gut	Vollbild, 16:10, 16:9, 4:3/gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Max. 15 %	Max. 13 %	Max. 14 %	Max. 14 %
Grobkörniges Bild (Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)
Farbbrillanz/Farbechtheit	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
FAZIT	+ 60 Hertz in UHD + Fast schlierenfrei + Ergonomie	+ Schlankes Design + 60 Hertz in UHD + Farbechtheit	+ Ultra HD + Farbwiedergabe – Spieletauglich	+ Ultra HD + G-Sync + Günstiger Preis
	Wertung: 1,87	**Wertung: 1,96**	**Wertung: 2,04**	**Wertung: 2,10**



UHD-DISPLAYS
Auszug aus Testtabelle mit 60 Wertungskriterien

	28 Zoll	28 Zoll	28 Zoll	28 Zoll
Produktname	**P2815Q**	**U2868PQU**	**Prolite B2888UHSU**	**288P6LJEB**
Hersteller	Dell	AOC	Iiyama	Philips
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 510,-/befriedigend	Ca. €430,-/sehr gut	Ca. € 500,-/befriedigend	Ca. € 550,-/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1040740	www.pcgh.de/preis/1093902	www.pcgh.de/preis/1120429	www.pcgh.de/preis/1107888
Ausstattung (20 %)	**1,72**	**1,72**	**1,20**	**1,33**
Diagonale/Anschlüsse	71,12 cm (28 Zoll)/Displayport, Mini-Displayport, HDMI (MHL)	71 cm (28 Zoll)/Displayport, HDMI, D-Sub, DVI-D	70,85 cm (28 Zoll)/2 x Displayport, 2 x HDMI, DVI-D, D-Sub	71,12 cm (28 Zoll)/Displayport, HDMI, DVI-D, D-Sub
Max. Auflösung/Pixelabstand	3.840 x 2.160/0,161 mm	3.840 x 2.160/0,160 mm	3.840 x 2.160/0,161 mm	3.840 x 2.160/0,161 mm
Panel/Hintergrundbeleuchtung	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TN (Twisted Nematic)/LED	TFT-LCD/W-LED
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	5 ms/intern	1 ms/intern	1 ms/intern	1 ms/intern
Gewicht/Maße	7,8 kg/61 x 44 x 21 cm	8,1 kg/66 x 65 x 25 cm	7,7 kg/67 x 55 x 23 cm	8,1 kg/66 x 57 x 28 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	90 Grad/20 Grad /125 mm	-/40 Grad/150 mm	90 Grad/17 Grad/130 mm	130 Grad/25 Grad/150 mm
TCO/Garantie	6.0/3 Jahre	TCO 6.0/1 Jahr	-/2 Jahre	TCO 6.0/2 Jahre
Sonstiges	Pivot, USB-3.0-Hub	USB 3.0 Hub	Lautsprecher, USB 3.0 Hub, Kopfhörer	Lautsprecher, USB 3.0/2.0 Hub, Pivot
Eigenschaften (20 %)	**2,17**	**2,40**	**2,24**	**2,41**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	160/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad
Downsampling (50 %/100 %)	-/-	-/-	-/-	-/-
Kontrastverhältnis (statisch)	778:1	700:1	790:1	215:1
Leistungsaufnahme/Stand-by	45,2/8,8 Watt	51,3/0,5 Watt	44,8/0,3 Watt	56,8/0,2 Watt
Leistung (60 %)	**2,26**	**2,23**	**2,46**	**3,12**
Reaktionszeit/Schlieren-/Korona-Bildung	5,5 ms (23 ms)/sichtbar/gering	6 ms (23ms)/gering/gering	(27 ms)/gering/gering	(32 ms)/sichtbar/gering
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Nein/15 ms	Ja/9 ms	Bedingt/17 ms	Nein/46 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	43, 170, 311 cd/m²	70, 149, 224 cd/m²	45, 167, 315 cd/m²	77, 165, 258 cd/m²
Interpolation	Vollbild, 16:10, 4:3/gut	Vollbild, 16:10, 16:9, 4:3/gut	Vollbild, 16:10, 4:3/gut	Vollbild, 16:10, 4:3/gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Max. 19 %	Max. 17 %	Max. 17 %	Max. 14 %
Grobkörniges Bild (Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)	Klares Bild (geringer Kristalleffekt)
Farbbrillanz/Farbechtheit	Gut	Gut	Gut	Gut
FAZIT	+ Ausstattung + Preiswert – Nur 30 Hertz in UHD	+ Ultra HD + Günstiger Preis – Farbwiedergabe	+ UHD-Auflösung + Wertiges Aussehen – Verzögerungen in Spielen	+ Hochwertiges Design – Inputlag-Tuning nötig – Stromverbrauch
	Wertung: 2,13	**Wertung: 2,16**	**Wertung: 2,16**	**Wertung: 2,62**



In deutschen Händlerregalen glänzt der beste Fußballmanager der Welt schon seit Jahren mit Abwesenheit. Wir erklären, warum das eine Schande ist.

Von: Peter Bathge

Ein Spiel, so besagt es eine alte Fußballerweisheit, dauert 90 Minuten. Da reicht die Laufzeit des Films *An Alternative Reality* nicht ganz heran, sie beträgt lediglich 72 Minuten. Die britische Doku hat ein Spiel zum Thema, das in der ganzen Welt bekannt ist. Es handelt sich um eine Serie, die seit ihrem ersten Erscheinen 1992 (damals noch unter dem Namen *Championship Manager*) über 20 Millionen Exemplare verkauft hat.

Bizarr: Nur ein Bruchteil davon entfällt auf den fußballverrückten und PC-affinen deutschen Markt. Denn hierzulande erscheint der *Football Manager* aus lizenzrechtlichen Gründen seit 2006 nicht mehr. Wer bislang noch nicht auf das exzellente Importprodukt umgestiegen ist, für den ist 2014 der perfekte Zeitpunkt: Nach dem Aus von Electronic Arts' *Fussball Manager*-Serie gibt es dieses Jahr erstmals keine deutsche Alternative zum englischen Spitzenreiter. Und damit auch keine Ausreden mehr, lediglich einige (leicht zu bewältigende) Hürden.

ENTSCHEIDEND IS AUFM PLATZ

Im Land der Weltmeister gibt es eine lange Manager-Tradition: Ascaron, Software 2000, Ikarion, Heart-Line und Bright Future bestimmten mit *Anstoss*, *Bundesliga Manager*, *Hattrick!*, *Kicker Fussballmanager* und natürlich EAs *Fussball Manager* jahrelang die Schlagzeilen der deutschen Presse. Bei so viel Lokalpatriotismus ging das Konkurrenzprodukt aus England – vertrieben erst von Eidos, später von Sega – naturgemäß unter. Zu Unrecht, wie sich im Rückblick zeigt.

Der oftmals spöttisch mit Excel-Tabellen verglichene spröde Look der *Football Manager*-Reihe mag auf den ersten Blick abschreckend wirken, dahinter schlummert jedoch die bis dato realistischste Simulation des Sports. Wie das möglich ist? Entwickler Sports Interactive rückt seit jeher das Geschehen auf dem Rasen in den Mittelpunkt. Während die deutschen Genre-Vertreter schon immer stark in Richtung Wirtschaftssimulation tendierten und vom Stadionausbau bis zu den Verhandlungen mit Sponsoren alle möglichen Nichtigkeiten jenseits des Grüns abdeckten, konzentriert sich der *Football Manager* ganz auf die 22 Männer auf dem Platz.

Die Match-Engine ist das Herz der Serie, sie berechnet jede Partie über die vollen 90 Minuten, statt einfach nur Highlights auszuwürfeln, selbst wenn ihr euch lediglich die Torraumszenen anzeigen lasst. Für jede Darstellungsform (Text, 2D, 3D) wird darüber hinaus die gleiche Programmroutine verwendet. Dadurch werden zufällige und damit willkürliche Ergebnisse vermieden – eine alte, bis ins 21. Jahrhundert verschleppte Schwäche aller deutschen Fußballmanager, insbesondere der Spiele von Bright Future, der Firma von *Anstoss*-Miterfinder Gerald Köhler. Der Spieler hat im *Football Manager* tatsächlich Einfluss auf das Verhalten seiner Mannschaft: Anweisungen werden nachvollziehbar auf dem Platz umgesetzt und taktische Änderungen haben erkennbare Konsequenzen. Toll: Wer immer die gleiche Taktik anwendet, dessen Vorgehensweise antizipieren die KI-Gegner. Wie im echten Sport gilt es, die Mannschaft in jeder Partie neu einzustellen. Raum für Verbesserungen gibt es immer: Der Linksaußen zieht bei seinen Flankenläufen zu früh nach innen, weshalb die kopfballstarken Stürmer im Zentrum keine Bälle bekommen? Kein Problem, einfach seine Anweisungen ändern und das Training anpassen und schon segeln mehr Bälle in den Strafraum. Die Möglichkeiten sind immens, der Detailgrad unerreicht.

Es ist das dadurch entstehende Gefühl der Kontrolle, das den *Football Manager* auszeichnet und selbst bei Fußballprofis zum beliebten Zeitvertreib macht. So melden sich im Film *An Alternative Reality: The Football Manager Documentary* etliche Trainer, Manager und Spieler zu Wort, die den hohen Realismus der Serie schätzen. Zu derartiger Realitätsnähe gehört aber natürlich auch der ein oder andere Fehlschlag: Es reicht nicht, wie bei der *Fussball Manager*-Serie die besten Spieler einzukaufen und alles auf Offensive zu stellen. Nur



Mit von Fans erstellten Skins, Logos und Porträts lässt sich der *Football Manager* (hier die 2014er-Version) ganz nach Bedarf anpassen. Die Lizenzproblematik in Deutschland sorgt übrigens dafür, dass die deutsche Nationalmannschaft nur Fantasiespieler enthält (linkes Bild). Aber auch hier schafft ein kostenloser Download von einer der unzähligen Fan-Webseiten Abhilfe.

wer sich wirklich Gedanken um Aufstellung, Taktik und Kaderkomposition macht (Passt der Neuzugang ins Team?), hat eine Chance auf virtuellen Ruhm. Das Schöne: Schlappen schmerzen zwar, wer sich aber durch die umfangreichen Statistiken wühlt und Wiederholungen analysiert, kann eigene Fehler jederzeit nachvollziehen und mit etwas Glück in Zukunft vermeiden.

MAILAND ODER MADRID, HAUPTSACHE ITALIEN

Eure Ziele setzt ihr euch dabei selbst. Ob ihr nun mit Lazio Rom die Serie A gewinnen möchtet oder den Millwall FC vor dem Abstieg aus der zweiten englischen Liga retten wollt: Die große Auswahl an Ligen aus allen Winkeln der Erde inklusive akkurat umgesetzter Regeln erlaubt einem völlige Freiheit bei der Vereinswahl. Es hängt einzig an euch, ob ihr eure Karriere in Peru startet und später nach Australien abwandert oder mit einem bekannten Club der Premier League oder Bundesliga auf Titeljagd geht. Ein Spielende gibt es dabei nicht; jeder neu angefangene Spielstand erschafft einen eigenen Fußballmikrokosmos, in dem Spieler regelmäßig Dutzende Saisons verbringen. Das Besondere im Gegensatz zu vielen anderen Spielen: Nicht alles dreht sich um den Spieler, die KI-Vereine agieren völlig unabhängig, Trainer tauschen Nettigkeiten über die Presse aus, der FC Bayern holt die Meisterschale und etliche Spielerkarrieren werden im Hintergrund simuliert, während euer Avatar vielleicht gerade sechs Monate auf Jobsuche ist.

Die Datenbank, die dabei zum Einsatz kommt, ist ein wahres Biest. Sie umfasst über 300.000 Spieler, dazu etliche originale Coaches, Manager und Talentsucher. Selbst die Namen der Assistenztrainer bei französischen Drittligisten entsprechen der Realität. Näher am Fußball kann ein Spiel kaum sein. Jedes Jahr liefern mehr als 1.300 sogenannte Researcher aus 51 Ländern entsprechende Fußballerdaten aus der ganzen Welt an Sports Interactive. Spielerstärken werden so mit einem unfassbaren Aufwand durch einen Wert von 1-20 in 38 Attributen erfasst. Es spricht Bände über die Detailtreue dieser Datenbank, dass sie im echten Leben von Profi-Clubs zum Scouting junger Talente (Stichwort: Wunderkind) genutzt wird. Die Daten sind so akkurat, dass Sports Interactive zuletzt einen Deal mit einer professionellen Scouting-Agentur abschloss, welche die Erkenntnisse an Vereine aus aller Welt weiterleitet.


Das 3D-Spiel ist zwar nicht so schick inszeniert wie bei EAs *Fussball Manager*, wirkt dafür aber deutlich authentischer. Taktikänderungen haben sichtbare Auswirkungen, Ergebnisse wirken glaubwürdig.

ICH DENKE DEUTSCH, ICH SEHE NUR EIN BISSCHEN ANDERS AUS

Ausgerechnet am Standort Deutschland, wo seit diesem Sommer wieder der WM-Pokal ruht, wo mit Bayern München der aktuell weltbeste Verein im Profifußball ansässig ist, wo junge deutsche Talente Marktwerte in Millionenhöhe erreichen und die Bundesliga über die letzten paar Jahre hinweg einen kometenhaften Aufstieg in Sachen Prestige hingelegt hat. Ausgerechnet hier führt der *Football Manager* ein Schattendasein. Anderswo werden Bücher über den Zeitfresser geschrieben (*Football Manager Stole My Life*) und Spieler, die Hunderte Stunden mit dem Management ihres Clubs verbringen, berichten in Online-Foren von ihren Erfolgen, stellen aufwendige Story-Beiträge zusammen, in denen sie ihre virtuellen Karrieren nachzeichnen. In den Verkaufscharts der Online-Plattform Steam und dessen Liste aktuell gespielter Titel belegt der *Football Manager* international regelmäßig Spitzenplätze. Im deutschen Steam-Store ist das Spiel dagegen nicht erhältlich. Der Grund sind Lizenzstreitigkeiten mit der Deutschen Fußball-Liga (DFL) und Publisher Electronic Arts, der die exklusiven Rechte an deutschen Vereinen und Spielern bis 2017 innehat. Die Details halten Beteiligte unter Verschluss. Mehr dazu im Kasten auf Seite 122.

MOD-FREUNDLICH

Die aktive Community stellt jedes Jahr eine Unmenge an Grafiken und weiteren Modifikationen zum Download bereit, die sich kinderleicht ins Spiel einfügen lassen.

Logos



Wappen von Vereinen, Verbänden und Wettbewerben gibt es in gleich mehreren Ausführungen, etwa besonders schön glänzend.

Porträts


Standardmäßig enthält die Datenbank nur wenige Fotos. Emsige Fans suchen Bilder von Trainern, Spielern oder gar Physiotherapeuten zusammen und bieten sie in großen Megapacks an.

Trikots (Kits)


Die Farben der originalen Heim- und Auswärtstrikots sind auch im 3D-Spiel sichtbar.

Skins

Skins sorgen für eine Generalüberholung und verändern den Look der Oberfläche, etwa durch eigene Hintergründe und angepasste Farben.

Spielfeld-Grafiken

Viele Elemente der 3D- und 2D-Matches lassen sich individualisieren, so auch das Aussehen von Tornetzen, Rasen, Bällen oder Bannerwerbung.



Langnamen und Datensätze

Textdateien benennen Vereine und Turniere originalgetreu. Zusätzliche Wettbewerbe wie die deutsche Regionalliga lassen sich per Editor einbauen.

UMSTIEG LEICHT GEMACHT



Wer mit dem Gedanken spielt, als *Fussball Manager*-Veteran auf das englische Konkurrenzspiel umzusatteln, sollte die wichtigsten Unterschiede kennen.

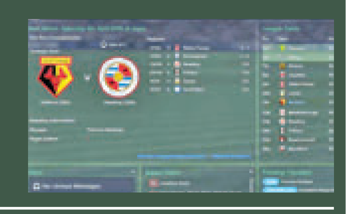
REALISTISCHE MATCH-SIMULATION
Der *Football Manager* ist näher an der Realität, dadurch aber auch vergleichsweise anspruchsvoll. Die Engine lässt sich stufenlos von 2D auf 3D umstellen. Es gibt Spielerrollen und Taktikeinstellungen mit Auswirkungen.





KEINE NEBENSCHAUPLÄTZE
Wer wie im EA-*FM* Würstchenbuden aufstellen will (Bild), ist beim *Football Manager* fehl am Platz. Als Team-Manager müsst ihr dem mächtigen Vorstand gehorchen und könnt allenfalls für ein neues Stadion plädieren, aber keines bauen.

EXTREM DETAILLIERTE DATENBANK
Sports Interactive hat das größere Angebot an spielbaren Ligen, deren (teils komplizierte) Regelwerke originalgetreu nachgestellt wurden. KI-Vereine handeln glaubwürdig und Interaktionen mit dem Personal sind wichtig.



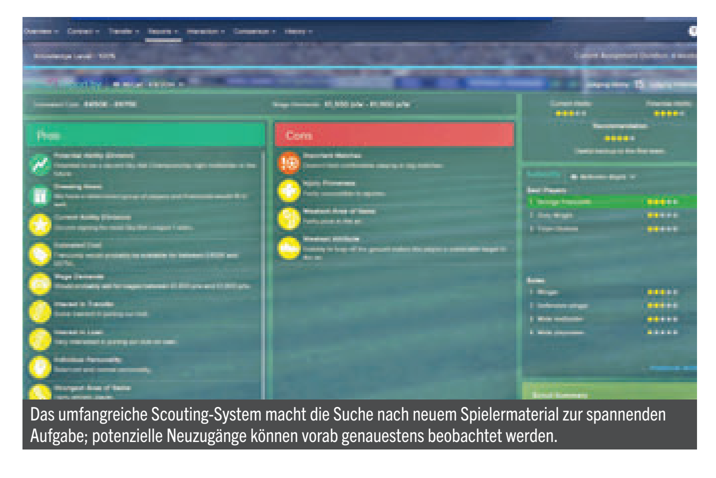
KEINE DEUTSCHE VERSION/LIZENZ
Gute Englischkenntnisse sind nötig, wer zeitnah zum November-Release die neueste Version genießen will. Die deutsche Sprachdatei folgt Monate später, zudem müssen Vereinsnamen und Nationalelf per Datei-Download angepasst werden.

WARUM GIBT ES KEINE DEUTSCHE VERSION?

Befragt zu den Hintergründen des ausbleibenden Deutschland-Releases, antworteten alle Beteiligten gleich: mit eisigem Schweigen.

Für diesen Artikel versuchten wir mehrfach, eine offizielle Stellungnahme seitens der am *Football Manager* beteiligten Firmen, der DFL sowie dem derzeit exklusiven Spiele-Lizenz-Partner der Bundesliga, EA Sports, zu bekommen. Unsere Interview-Anfragen blieben allesamt erfolglos. Immerhin ist klar, dass bis zur erneuten Lizenzvergabe 2017 der *Football Manager* auch weiterhin nicht in Deutschland erscheinen wird. Fraglich bleibt, warum Sega das Spiel nicht einfach ohne offizielle Lizenz in Deutschland veröffentlicht. Bei *Anstoss* und *Pro Evolution Soccer* hat's doch funktioniert.




Das umfangreiche Scouting-System macht die Suche nach neuem Spielermaterial zur spannenden Aufgabe; potenzielle Neuzugänge können vorab genauestens beobachtet werden.

Was Sports Interactive und Publisher Sega in Deutschland versäumen, dafür sorgt eine eingeschworene Fangemeinde unter www.meistertrainerforum.de: eine zentrale deutsche Anlaufstelle für den *Football Manager* anzubieten. Im Forum werden nicht nur schon seit Jahren Kniffe zu Taktik und Training ausgetauscht, hier finden Interessierte auch Download-Links zu Fan-Grafiken, welche dem eher spartanischen Original-Look des Spiels eine Extraportion Fußballatmosphäre verleihen. Seit Sports Interactive keine offizielle deutsche Übersetzung mehr anbietet, ist das Meistertrainerforum zudem das Zentrum der Lokalisierungsarbeiten. Unbezahlt und freiwillig übersetzen Fans in monatelanger Arbeit Tausende Textzeilen. Das Endprodukt wird kostenlos geteilt und von den Entwicklern geduldet. Das gilt auch für eine weitere unerlässliche Ergänzung, die nicht nur bei deutschen Spielern gefragt ist: die sogenannte fake. Inc-Datei. Wozu die gut ist? Trotz seines weltumspannenden Erfolgs verfügt der *Football Manager* nicht über alle Originallizenzen. Manche Vereine und Wettbewerbe werden daher aus rechtlichen Gründen mit verkürzten oder verfälschten Namen angezeigt. Die nicht kommerziell genutzte fake.Inc-Datei behebt diesen Missstand.

Die deutsche Sonderstellung in Sachen *Football Manager* wirkt leider abschreckend auf Neulinge. So ist das Spiel nur als englische Importversion verfügbar. Im digitalen Zeitalter ist das zum Glück kein unüberwindbares Hindernis mehr: Der Versandhändler Amazon.co.uk verschickt etwa auch nach Deutschland und Key-Shops wie g2play.net oder nuuvem.com.br lassen auch deutsche Spieler in den Genuss der an Steam gebundenen Download-Version kommen. Schwerer wiegt die fehlende Werbepräsenz des *Football Manager*: Viele deutsche PC-Spieler, die nach dem Aus der *Fussball Manager*-Reihe auf der Suche nach einem Ersatz sind, kennen die Serie gar nicht. Dementsprechend finden sich in Deutschland auch vergleichsweise wenige Research-Gehilfen, die im Auftrag von Sports Interactive in Stadien gehen, Spieler beobachten und die Datenbank pflegen. Ein echtes Problem. Die Aussichten auf eine reguläre Deutschlandveröffentlichung in naher Zukunft sind schlecht. So muss sich der *Football Manager* hierzulande wohl auch weiterhin hauptsächlich auf Mundpropaganda verlassen, um ins Bewusstsein deutscher Fußballfans vorzudringen.

Wie im echten Fußballgeschäft hat auch der *Football Manager* eine leidenschaftliche Fanszene. Am Stammtisch in der Kneipe werden die Ereignisse des letzten Spieltags von selbst ernannten Experten analysiert, die es besser wissen als Kloppo & Co. In den *Football Manager*-Foren fachsimpelt man derweil über Feinjustierungen in der Auswärtstaktik, tauscht sich über die besten Eckstoßvarianten aus oder berichtet vom letzten nervenaufreibenden Champions-League-Spiel mit Eintracht Frankfurt. Der mitgelieferte Editor erlaubt die Anpassung der Datensätze; Spieler, Vereine und Ligen können bearbeitet und die Ergebnisse ebenso wie eigene Formationen mit anderen Spielern geteilt werden, etwa über den Steam-Workshop.

DAS SAGEN DIE SPIELER

Die Zitate stammen von Besuchern des Meistertrainerforums, für deren Hilfe bei der Recherche wir uns herzlich bedanken.



DAS SIND GEFÜHLE, WO MAN SCHWER BESCHREIBEN KANN

Die Inbrunst, mit der einmal Bekehrte ihrem *Football Manager* die Treue halten, kommt nicht von ungefähr. Denn die Emotionen, die sie allein vor dem Monitor oder mit anderen im Netzwerk und übers Internet beim Spielen verspüren, die ich selbst in weit über 500 Stunden mit der Serie verspürt habe, sind echt. Der Fußball wird hier so nachvollziehbar, realistisch und glaubwürdig simuliert, dass die Grenze zur Wirklichkeit unter Umständen verwischt. So ist es pure Freude, die mich durchströmt, wenn „mein“ Verein die entscheidenden drei Punkte holt, um nächstes Jahr in der Europa League zu spielen. Ich bin stolz wie Oskar, wenn „mein“ Wunschspieler nach wochenlangen Verhandlungen bei mir statt beim stinkreichen Konkurrenzverein unterschreibt. Wenn sich der Mittelfeldstar kurz vorm Pokalfinale verletzt, bin ich ehrlich bestürzt, und wenn die elf Luschen auf dem Platz keine einzige ihrer 17 Torchancen verwandeln, schreie ich vor lauter Frust über so viel Unfähigkeit den Bildschirm an. Wer im *Football Manager* eine Karriere als neuer Felix Magath verfolgt, der spielt nicht einfach nur ein Spiel, der lebt und erlebt Fußball in all seinen Facetten. In *Anstoss* oder dem *Fussball Manager* waren Kicker oft kaum mehr als Zahlen, beziffert mit einer Gesamtstärke. Beim *Football Manager* sind die Akteure auf dem Platz deutlich vielschichtiger. Robben zieht gerne nach innen, Hummels spielt den öffnenden Pass, Neuer macht einen auf Libero. Als ihr Trainer muss ich die Stärken und Schwächen meiner Mannen erkennen, sie im Einzel- oder Mannschaftstraining ausbauen oder abschleifen.

Meine Scouts sende ich in die Niederungen des internationalen Fußballgeschäfts aus, wo sie nach vielversprechenden Talenten suchen; so nah an der Realität ist in diesem Bereich kein anderes Fußballspiel. So präzise sind die Voraussagen des *Football Managers* teilweise, dass neue Superstars schon längst in der Community diskutiert werden, bevor ihre Namen in den Sportressorts der Zeitungen und auf dem Radar professioneller Talentsucher auftauchen.

Wer erst einmal einen 17-Jährigen von seinem ersten Spiel für die Reserve bis hin zum Auflaufen im Champions-League-Halbfinale begleitet hat, der weiß, welch innige Beziehungen man mit seinen virtuellen Schützlingen eingeht. Sports Interactive hat in den letzten Jahren sogar noch die Bemühungen verstärkt, die Balltreter wie reale Personen wirken zu lassen. In Einzelgesprächen werden Probleme wie zu geringe Einsatzzeiten oder kontinuierlich schwache Leistungen diskutiert, Leihgeschäfte schmackhaft gemacht und Transferforderungen abgeblockt. Die allgegenwärtige (Boulevard-)Presse bombardiert Trainer mit einem Strom an immer gleichen Fragen – auch das ist realistisch, achtet mal auf die ideenlosen Sportschau-Interviews nach Abpfiff. Kollegen melden sich zu Wort, Pleitenserien werden sarkastisch kommentiert, Transfergerüchte verbreitet. Mein Verhalten in diesen Interaktionen, die wie Multiple-Choice-Gespräche daherkommen, haben Auswirkungen. Sensibelchen reagieren allergisch auf Kritik, höhere Siegprämien sorgen für Motivationsschübe oder haben die Folge, dass die überbezahlten Profis nur noch auf der faulen Haut liegen. Die simulierte Welt wirkt lebendig, facettenreich. Überall passiert was, nicht nur im unmittelbaren Umfeld meines Vereins. In jeder Saison entstehen unzählige Geschichten: Überraschungsmannschaften setzen sich durch, Favoriten krebsen im Mittelfeld herum und der Abstiegskampf ist eine Zerreißprobe für die Nerven. Kurzum: Die Welt dreht sich weiter, unabhängig vom Spieler. Genau wie der *Football Manager* wohl auch weiterhin auf der ganzen Welt einsam seine Kreise an der Spitze der Fußballmanager ziehen wird. Egal ob die deutsche Öffentlichkeit darüber Bescheid weiß oder nicht. ❑

WICHTIGE LINKS

Für weitere Infos und Hilfen:

- www.meistertrainerforum.de – Die inoffizielle deutsche Plattform für alles rund um den *Football Manager*. Hier gibt's Tipps zu Taktiken und Bezugsquellen, Downloads sowie die deutsche Sprachdatei.
- www.sortitoutsi.net – Zentrale englische Anlaufstelle für von Fans erstellte Grafiken und Inhalte
- www.fm-base.co.uk – Populäres englisches Forum
- http://community.sigames.com – Offizielles Forum von Sports Interactive mit Entwickler-Beteiligung
- www.fmscout.com – Externes Tool zum bequemen Scouting



Kämpfe gegen mächtige Drachen stellen eine große Herausforderung in *Dragon Age: Inquisition* dar. In unseren Tipps erfahrt ihr alles, um die zehn im Spiel enthaltenen Hohen Drachen zu besiegen.

DRAGON AGE: INQUISITION

Tipps zu Drachen und Begleitern

Von: Victoria Niklaus

Unsere Tipps und Tricks machen euch in Biowares Rollenspiel zu wahren Drachen-Meistern!

Schon seit *Origins*, dem ersten Teil der *Dragon Age*-Reihe, stellen die epischen Kämpfe gegen die geflügelten und geschuppten Riesenechsen Highlights im Rollenspiel dar. Kein Wunder also, dass es auch in *Dragon Age: Inquisition*, dem dritten Teil der beliebten Rollenspiel-Reihe, wieder zahlreiche dieser geheimnisvollen Kreaturen gibt. Mit ihrem imposanten Aussehen und ihren beeindruckenden Fähigkeiten flößen sie uns nicht nur eine Menge Respekt ein, sondern machen uns auch in den langwierigen Kämpfen gegen sie das Leben ziemlich schwer. Ohne eine ordentliche Planung und eine Ausstattung, die immer an den jeweiligen Drachen angepasst ist, stehen unsere Chancen außerordentlich schlecht. Doch so aufwendig die Vorbereitung auch ist, es lohnt sich, diese anstrengenden Bemühungen auf sich zu nehmen. Alleine schon der Ruhm, alle hohen Drachen gejagt und besiegt zu haben, sorgt für ein befriedigendes Gefühl im Spiel. Doch auch an materiellen Fundstücken mangelt es nicht. Die Werkstoffe, die wir durch die erlegten Tiere erhalten, bieten uns ganz neue Möglichkeiten, mächtige Ausrüstungsgegenstände im Spiel zu erstellen. Einen hohen Drachen zu besiegen, das ist alles andere als einfach. Wie ihr am besten vorgeht, was ihr alles im Gepäck haben solltet und welche Tricks die Kreaturen so zutage bringen, erklären wir euch auf den nächsten Seiten. ❑

DIE FÄHIGKEITEN DER HOHEN DRACHEN

Jeder der hohen Drachen ist mit einer oder mit mehreren Fähigkeiten ausgestattet, die er regelmäßig im Kampf gegen uns verwendet. Welche Fähigkeit welche Bedeutung hat, seht ihr hier:

GEPANZERT:	Der Drache kann Block (zusätzlichen Schutz) erzeugen, den ihr im Kampf zuerst zerstören müsst, bevor ihr der Kreatur Schaden zufügen könnt.
RASEND:	Der Drache setzt mithilfe seiner Elementarfähigkeit einen verheerenden Flächenangriff in einem Bereich von ca. 40 Metern ein.
KÄLTE:	Der Drache verursacht Kälteschaden. Dieser lässt sich mit Feuerschaden neutralisieren.
ELEKTRIZITÄT:	Der Drache verursacht Elektrizitätsschaden, den man durch Geistschaden neutralisieren kann.
FEUER:	Der Drache verursacht Feuerschaden, mit Kälteschaden wirkt man ihm allerdings entgegen.
MATRIARCHIN:	Der Drache kann Drachenjunge hervorrufen, die ihn im Kampf unterstützen. Mit einem lauten Schrei, der eure Gruppe betäubt, ruft er sie in mehreren Phasen herbei.

DER FERELDISCHE FROSTRÜCKEN

Fundort: Die Hinterlande – Lady Shayanas Tal
Resistenz: Feuer
Schwachstelle: Kälte
Fähigkeiten: Matriarchin, Feuer
Empfohlene Stufe: 12+
Gruppenempfehlung:
Ein Krieger (Schwert + Schild), ein Schurke, zwei Magier (Froststäbe)

Der Kampf: Rüstet euch vor dem Kampf mit passenden Waffen aus – Froststäbe für die Magier, Frostrunen für die anderen Kämpfer. Sobald ihr Lady Shayanas Tal betretet, trefft ihr auf das Ungetüm. Die Tritte, mit denen der Drache die Nahkämpfer versieht, werden deutlich angekündigt – springt also mit dem Schurken weg bzw. blockt ihn mit eurem Schild. Der Feueratem kann schnell tödlich sein. Zwar wird er angekündigt, jedoch reicht die Zeit dann kaum aus, um zu reagieren. Stattet eure Begleiter also mit Feuerresistenz aus oder wechselt in die manuelle Steuerung, um sie aus der Schussbahn zu bringen. Vorsicht müsst ihr auch beim Flügelschlag und dem lauten Brüller walten lassen. Die Gruppe erleidet starken Schaden, wird betäubt und ihre Angriffe werden abgelenkt. Durch seine Fähigkeit „Matriarchin" kann der Drache seine Jungen herbeirufen und sie an seiner Seite kämpfen lassen. Schaltet sie schnell aus, denn sie können zu einer nervigen Bedrohung werden. Achtet aber gleichzeitig auf den Drachen – steigt er in die Lüfte, bestreicht er das Tal mit Feueratem und die Gruppe wird schwer verletzt. Mit der richtigen Kombination aus Geschick und Vorbereitung können wir dem Riesen allerdings trotzen.

Ein Krieger kann mit Spott- und Block-Fähigkeiten effektiv tanken, während der Rest an den Flanken steht und so dem Feueratem entgeht. Ein Magier, der die Fähigkeit „Heilung" besitzt, kann in diesem Kampf Gold wert sein und das Blatt im entscheidenden Moment wenden.



Feuriger Atem: Vor den Angriffen des Fereldischen Frostrückens müsst ihr euch in Acht nehmen – eure Gruppe erleidet sonst großen Schaden und ihr verbraucht unnötig Heiltränke!

DER VINSOMER

Fundort: Die Sturmküste – Dracheninsel
Resistenz: Elektrizität
Schwachstelle: Geist
Fähigkeiten: Gepanzert, Rasend, Elektrizität
Empfohlene Stufe: 15+
Gruppenempfehlung: Ein Krieger (Schwert + Schild, Zweihandwaffe), ein Schurke, zwei Magier (mit Stäben, die Geistschaden verursachen)

Der Kampf: Der elektrisch aufgeladene Drache zwingt uns dazu, sämtliche Begleiter so gut wie möglich mit Elektrizitätsresistenz auszustatten. Waffen, die Schaden in dieser Richtung machen, sind nutzlos – viel eher sollten wir die Schwäche des Vinsomer ausnutzen und unsere Waffen mit Geistschaden-Runen bestücken. Was Fähigkeiten und Angriffe betrifft, ähnelt er sehr dem Fereldischen Frostrücken. Tritte mit seinen Beinen oder Schwanzschläge kündigt er an, sie lassen sich so von eurer Truppe leicht umgehen. Als sehr aktiver Drache schwebt er häufig in der Luft und bietet somit Tanks kaum Angriffsfläche. Verlasst euch in diesen Situationen also auf eure Fernkämpfer und schwächt unermüdlich die Block-Leiste des Vinsomer. Auf eine seiner Spezialfähigkeiten müsst ihr besonders achtgeben: Blitze, die um seinen Hals herum zucken, deuten auf eine kommende Entladung der Elektrizität hin. Entfesselt der Vinsomer seinen elektrischen Atem, bestreicht er damit einen großen Bereich vor seinem Kopf und kann somit in Sekunden eure Charaktere schwer verletzen oder gar töten. Wechselt also in die manuelle Steuerung und bringt die Kämpfer im richtigen Moment aus der Schussbahn.



Langer Weg: Bis wir uns dem Vinsomer an der Sturmküste stellen können, müssen wir noch die Mission „Rotes Wasser" bestreiten. Erst dann dürfen wir per Boot zur Dracheninsel rudern.

DER NORDJÄGER

Fundort: Kammwald
Resistenz: Elektrizität
Schwachstelle: Geist
Fähigkeiten: Rasend, Elektrizität
Empfohlene Stufe: 13+
Empfohlene Gruppenempfehlung: Zwei Krieger (Schwert + Schild, Zweihandwaffe), zwei Magier (mit Stäben, die Frost- oder Feuerschaden zufügen oder mit Geistschaden verzaubert wurden)
Der Kampf: Ähnlich wie der Vinsomer kann auch der Nordjäger seinen elektrischen Atem entfesseln und als Waffe gegen euch einsetzen. Macht euch also darauf gefasst und bringt eure Kämpfer in Sicherheit. Die wilde Bestie setzt euch außerdem ziemlich mit ihrer Vitalität zu – sie springt und rast durch die Gegend, lässt sich nicht verhöhnen und wird ihre Angriffe immer auf den konzentrieren, der den härtesten Schlag landet. Schurken mit Dolchen haben es in diesem Kampf deshalb besonders schwer, denn sie müssen sich richtig positionieren, um aus ihren Angriffen den größten Schaden heraus zu holen. Krieger sind im Gegensatz dazu allerdings unersetzlich. Mit ihrer Rüstung und der Fähigkeit, Block aufzubauen, trotzen sie dem Schaden der Bestie. Grundsätzlich sollte eure Gruppe natürlich wieder auf die Hiebe der Gliedmaßen achten, um keinen unnötigen Schaden zu kassieren und die Heiltränke sinnlos zu verschwenden. Startet der Inquisitor den Kampf mit voller Fokus-Leiste, können wir dem Nordjäger mit unserem Mal des Risses beträchtlichen Schaden zufügen.


Strategische Kampfkunst: Die offene Fläche, auf der wir dem Nordjäger entgegentreten, ist während des Kampfes sehr nützlich. So haben wir dort genügend Platz, unsere Gruppe zu positionieren.

DER ABYSSISCHE HOCHDRACHE

Fundort: Westgrate – im Süden der Ödnis, nach der Erfüllung der Aufgaben des Forschers Frederic
Resistenz: Feuer
Schwachstelle: Kälte
Fähigkeiten: Gepanzert, Feuer
Empfohlene Stufe: 14+
Gruppenempfehlung: Ein Krieger (Schwert + Schild), ein Schurke, zwei Magier (mit Stäben, die Frostschaden verursachen)
Der Kampf: Bevor ihr gegen das rote Ungetüm kämpfen könnt, müsst ihr zuerst die verschiedenen Missionen des Forschers Frederic erfüllen, erst dann taucht der Drache auf. Gut ausgerüstet mit Feuerresistenz und Kälteschaden begeben wir uns in den Kampf mit dem Abyssischen Hochdrachen. Dabei versucht unser Tank, mit möglichst viel Schaden die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken, während die Fernkämpfer an den Flanken des Drachen stehen. Versucht, eure Gruppe immer aus der Schusslinie des Feuer-Atems zu halten und gebt Acht auf die Feuerbälle, die in zufällige Richtungen fliegen. Einmal von einem solchen Geschoss getroffen, erleidet das Opfer beträchtlichen Schaden. Die Nahkämpfer sollten außerdem gewappnet sein für die Angriffe durch Krallen oder Schwanz. Baut die Kreatur mit ihren Schwingen eine Windbarriere auf, wehrt sie sämtliche Fernkampfangriffe ab. Wechselt dann schnell in den Nahkampfangriff, um den Druck aufrecht zu erhalten. Starten wir den Kampf außerdem mit einer vollen Fokus-Anzeige, können wir die Kreatur gleich die Kraft unseres Mal des Risses spüren lassen und so gleich zu Beginn gut in die Schlacht starten.


Akribische Vorbereitung: Der Abyssische Hochdrache lässt sich erst hervorlocken, wenn wir alle sechs Aufträge des Forschers Frederic erfüllt haben, der den gefährlichen Riesen studieren will.

DER GAMORDANISCHE STURMREITER

Fundort: Erhabene Ebenen – im Norden
Resistenz: Elektrizität
Schwachstelle: Geist
Fähigkeiten: Elektrizität
Empfohlene Stufe: 13+
Gruppenempfehlung: Ein Krieger (Schwert + Schild), ein Schurke (Fernkampf), zwei Magier (mit Stäben, die nicht-elektrischen Schaden verursachen)
Der Kampf: Was Nahkampfangriffe betrifft, kämpft der Sturmreiter wie die anderen Drachen seiner Art. Nehmt euch vor Tritten, Schwanzschlägen und seinem durchdringenden Brüllen in Acht. Setzt er allerdings seine Spezialfähigkeit, den elektrischen Odem, ein, kommt die eigentliche Gefahr auf euch zu. Verlasst dann mit sämtlichen Gruppenmitgliedern sofort das Wasser, sonst werden sie in kürzester Zeit betäubt und erleiden beträchtlichen Schaden. Während des gesamten Kampfes scheint es, als würde die Kreatur willkürlich handeln und zufällig erwählte Ziele angreifen. Für Nahkämpfer könnte dieses Gefecht also zum Problem werden, da der Drache immer wieder herumspringt und sich von Verhöhnung nicht beeinflussen lässt. Euer Tank kann also nicht einfach seine wuchtigen Schläge einsetzen, um die Angriffe auf sich zu lenken. Daher ist es sinnvoll, nicht nur Elektrizitätsresistenz im Gepäck zu haben, sondern auch Gegenstände, die Betäubungseffekte reduzieren. Für Gruppenmitglieder bieten sich aber grundsätzlich Sprengfeuer an, mit denen man sie zuvor ausgestattet hat. Mit Bienenschwärmen usw. kann der Drache dann beworfen werden.



Unter Strom: Das Gebiet, in dem sich der Sturmreiter aufhält, ist strategisch nicht für einen Kampf geeignet. Überall ist Wasser und das verträgt sich bekanntermaßen nicht gut mit Elektrizität.

DER HÖHERE MISTRAL

Fundort: Die Smaragdgräber – im Norden
Resistenz: Kälte
Schwachstelle: Feuer
Fähigkeiten: Gepanzert, Kälte
Empfohlene Stufe: 17+
Gruppenempfehlung: Zwei Krieger (Schwert + Schild, Zweihandwaffe), ein Schurke, ein Magier
Der Kampf: Da der Mistral ein Eisdrache mit einer Schwäche gegenüber Feuer ist, stellen wir natürlich sicher, unsere Gruppe mit Kälteresistenz und Feuerkraft auszustatten. Mit ihrem Eisodem setzt die Kreatur euch stark zu – dabei bevorzugt sie auch oft Kämpfer, die sich etwas abseits von der Gruppe aufhalten. Gebt daher immer auf eure Bogenschützen und Magier Acht, damit sie nicht ins Visier des Monsters geraten. Eine weitere Fähigkeit des Drachen ist das Schlagen mit den Flügeln. Dadurch erzeugt er einen Windwirbel, der alle Mitglieder der Gruppe, die außerhalb eines bestimmten Bereichs stehen, an sich heran zieht und ihnen dabei Schaden zufügt. Passt also genau den Moment ab und steuert alle nah an die Kreatur heran, um so dem Sog zu entkommen. Deswegen empfiehlt es sich, zwei Krieger mitzunehmen, die vom Wirbel nicht herangezogen werden und die gewappnet gegen Schläge und Tritte sind. Ist der Magier mit „Schritt ins Nichts" und der Schurke mit „Sprungschuss" oder „Ausweichen" ausgestattet, erhöht ihr die Überlebenswahrscheinlichkeit der beiden, da sie sich so rechtzeitig ins Zentrum des Wirbels begeben können, ohne zu viel Schaden zu erleiden. Außerdem ist „Wiederbeleben" eine unverzichtbare Fähigkeit für euren Magier, um der Gruppe in brenzligen Situationen wieder zu voller Stärke zu verhelfen. Im späteren Kampf beschießt euch der Drache aus der Luft mit gezielten Eisstrahlen. Bringt am besten Antivianische Feuer mit in den Kampf, um damit seinen gefährlichen Eisattacken entgegen zu wirken.



Kleine Pause: Während der Mistral im Kampf aufsteigt und seine Runden dreht, sollten wir die Unterbrechung dafür nutzen, unsere Gruppe zu heilen. Doch vorsicht vor den Eisbällen, die er spuckt!

DER HIVERNAL

Fundort: Emprise du Lion
Resistenz: Kälte
Schwachstelle: Feuer
Fähigkeiten: Rasend, Kälte
Empfohlene Stufe: 19+
Gruppenempfehlung: Ein Krieger (Schwert + Schild), ein Schurke, zwei Magier (mit Stäben, die Feuerschaden verursachen)
Der Kampf: Habt ihr die Quest bei Baron Edouard Desjardins abgeholt, macht ihr euch daran, den ersten der drei Drachen, den Hivernal, zu jagen. Kälteschutz ist bei diesem Eisdrachen natürlich wieder unverzichtbar – ebenso wie Waffen, die Feuerschaden verursachen. Die Magier werden am besten nicht nur mit Heil- und Schutzzaubern ausgestattet, sondern auch mit Feuermagie. Der Eisodem, den die Kreatur in regelmäßigen Abständen auf ein Gruppenmitglied abfeuert, ist unvorhersehbar und sehr lästig, denn das getroffene Opfer friert komplett ein. In Kombination mit einem Nahkampfangriff kann der Hivernal eure Kämpfer schnell kampfunfähig machen. Haltet deswegen alle eure Mitglieder im Blick und lenkt sie, wenn nötig, manuell aus dem Zielbereich. Eine weitere Fähigkeit des Hivernal ist die Windbarriere, die allen Kämpfern im Wirkungsbereich erheblicher Schaden zufügt und zudem auch noch alle Ferngeschosse ablenkt. Nach einer gewissen Zeit setzt sich der Drache in die Luft ab und beschießt eure Gruppe von dort aus weiter. Bleibt dabei unbedingt immer in Bewegung, um den Angriffen zu entgehen.



Solide Verteidigung: Der Kampf gegen den Hivernal kann sich nervenzehrend in die Länge ziehen, denn er besitzt die praktische Fähigkeit, eine Blockleiste gegen eure Angriffe aufzubauen .

DER KALTENZAHN

Fundort: Emprise du Lion
Resistenz: Kälte
Schwachstelle: Feuer
Fähigkeiten: Gepanzert, Matriarchin, Kälte
Empfohlene Stufe: 21+
Gruppenempfehlung: Zwei Krieger (Schwert + Schild), ein Schurke, ein Magier (mit einem Stab, der Feuerschaden verursacht)
Der Kampf: Wie auch schon der Hivernal besitzt auch der Kaltenzahn die Fähigkeit, unempfindlich gegen Spott zu sein, ohrenbetäubend zu brüllen und sich eine Blockleiste anzueignen, die den Kampf schnell in die Länge ziehen kann. Aufgrund seiner Größe zählt der Kaltenzahn zu den beeindruckendsten Drachen. Sein frostiger Atem hinterlässt eine Spur von Eisformationen, die eure Kämpfer verlangsamen und ihnen Schaden zufügen. Außerdem bespuckt er eure Heldengruppe aus der Luft oder von seinem Landepunkt, den Ruinen an der Westseite, mit Eisbällen, die sehr schmerzhaft sein können. Sein Flügelschlag bedeutet Gefahr für alle Fernkämpfer, die innerhalb des Wirkungsbereiches stehen. Ist seine Gesundheit um die Hälfte geschrumpft, ruft er mit einem Brüllen seine Jungen herbei, die ihn im Kampf unterstützen. Da jedes Gebrüll eure Helden betäubt, ist es ratsam, jede Gruppe Drachennachwuchs erlegt zu haben, bevor die nächste Horde an tödlichen Echsenbabys anrückt. Wenn ihr auf eine gefüllte Fokus-Leiste zurückgreifen könnt, leistet euch das Mal des Risses gute Dienste. Hebt euch diese Inquisitorfähigkeit für die Schlussphase auf, um dem Kaltenzahn den letzten Rest zu geben.



Imposante Gestalt: Von der Größe des Kaltenzahns solltet ihr euch nicht einschüchtern lassen. Doch unterschätzt den Drachen auch nicht und gebt vor seinen Fähigkeiten Acht!

DER HOCHLANDWÜTER

Fundort: Emprise du Lion
Resistenz: Feuer
Schwachstelle: Kälte
Fähigkeiten: Gepanzert, Rasend, Matriarchin, Feuer
Empfohlene Stufe: 22+
Gruppenempfehlung: Ein Krieger (Schwert + Schild), ein Schurke, zwei Magier (mit Stäben, die Frostschaden verursachen)
Der Kampf: Der dritte der drei hohen Drachen in Emprise du Lion ist auch der Stärkste und wird eurer Gruppe demnach viel abverlangen. Bringt euch deshalb gleich zu Beginn in Stellung und nutzt den Zustand des schlafenden Drachen aus. Wird er dann auch noch gleich mit einem Mal des Risses belegt, habt ihr den Überraschungsmoment perfekt genutzt und konntet ihm so schon einen großen Teil seiner Lebensanzeige abziehen. Doch ist die Bestie einmal erwacht, sollte man sich vor seinen starken Nahkampfangriffen in Acht nehmen. Mit Schutzzaubern und Schilden sollten sich alle Mitglieder ausreichend schützen. Eine Spezialfähigkeit der Kreatur ist die Möglichkeit, den Boden mit einer Feuerflut zu begraben. Behaltet ihn dabei immer im Auge – wenn er sich aufbäumt und auf dem Boden goldene Kreise erscheinen, solltet ihr die Beine in die Hände nehmen und schnellstens aus dem Bereich fliehen. Wie schon der Kaltenzahn ruft auch der Hochlandwüter bei nur noch 50% seiner Gesundheit seine gefährlichen Jungen herbei, die ihn unterstützen. Bringt sie schnell zu Fall, um nicht irgendwann von ihrer Masse überrannt zu werden, wenn die Gruppe durch das Gebrüll immer wieder betäubt ist.



Aller guten Dinge sind drei: Auch der dritte der drei Drachen in Emprise du Lion setzt euch zu. Doch danach ist es geschafft und ihr könnt die wohlverdiente Belohnung an euch nehmen.

DER SANDHEULER

Fundort: Die fauchende Ödnis
Resistenz: Feuer
Schwachstelle: Kälte
Fähigkeiten: Gepanzert, Matriarchin, Feuer
Empfohlene Stufe: 20+
Gruppenempfehlung: Ein Krieger (Schwert + Schild), ein Schurke, zwei Magier (mit Stäben, die Frostschaden zufügen)
Der Kampf: Auch dieser Drache befindet sich zu Beginn des Kampfes noch im Tiefschlaf – belegt ihn also sofort mit dem Mal des Risses, um schon zu Beginn Druck auf seine Gesundheitsanzeige auszuüben. Haben wir dann auch noch Waffen mit Frostschaden und Rüstung mit Feuerresistenz, steht es anfangs gut für uns. Der Drachenwindstoß macht es jedoch für alle Tank-Charaktere schwer, Schaden auszuteilen. Wenn allerdings die Magier alle Nahkämpfer mit Schutzzaubern ausstatten, müssen diese der Windböe keine Beachtung schenken und können weiterhin auf den Drachen einschlagen. Wie auch schon einige andere Drachen kann auch der Sandheuler seine kleinen Verbündeten zu sich rufen und uns so das Leben und den Kampf erschweren. Sobald wir es geschafft haben, die Gesundheit der Bestie auf 50% zu schrumpfen, treten euch Drachenjunge entgegen. Konzentriert euch in diesem Fall zuerst auf den lästigen Nachwuchs und schaltet ihn aus, bevor ihr euch erneut dem Muttertier widmen könnt. Grundsätzlich gilt hierbei die gleiche Taktik wie bei den anderen Drachen: Die Jungen schnell auszuschalten, bevor euch die nächste Gruppe überrennt. Zum Lohn für den siegreichen Kampf winkt euch wertvolle Beute.

Ruf nach Unterstützung: Fällt die Gesundheit des Sandheulers auf 50%, ruft er seine Jungen herbei, die ihn im Kampf unterstützen. Sie sehen harmlos aus, können aber richtig zubeißen.

VERTRAUEN DER BEGLEITER

Nich nur der Kampf gegen fiese Drachen, sondern auch das Vertrauen eurer Begleiter ist in *Dragon Age: Inquisition* zu gewinnen. Ausreichendes Vertrauen sorgt dafür, dass ihr beispielsweise bestimmte Begleitermissionen, neue Dialogoptionen und schlussendlich auch eine Beziehung mit ausgewählten Charakteren eingehen könnt. Worauf ihr beim Vertrauensgewinn achten müsst, verrät euch unsere Übersicht.

	VERTRAUENSGEWINN	VERTRAUENSVERLUST
VARRIC TETHRAS	• **Prolog im Frostgipfel-Gebirge**: Nehmt den Weg durch die Berge • **Schloss Redcliffe**: Nehmt die Magier als Verbündete oder als Verpflichtete auf – entsprechend der Wahl, die Hawke in *Dragon Age 2* getroffen hat • **Nach Adamants Sicherung**: Lasst die Wächter sich der Inquisition anschließen (wenn Hawkes Verbündeter im Nichts bleibt) oder verbannt die Wächter (wenn Hawke im Nichts bleibt)	• **Schloss Redcliffe**: Nehmt die Magier als Verbündete oder als Verpflichtete auf – entsprechend der Seite, die Hawke in *Dragon Age 2* nicht gewählt hat • **Wenn ihr Inquisitor werdet**: Sagt „Ich werde es für mich tun" oder „Ich will Rache" • **Nach Adamants Sicherung**: Lasst die Wächter sich der Inquisition anschließen (wenn Hawke im Nichts bleibt) oder verbannt die Wächter (wenn Hawkes Verbündeter im Nichts bleibt)
CASSANDRA PENTAGHAST	• **Prolog im Frostgipfel-Gebirge**: Schließt euch dem Ansturm der Soldaten an • **Schloss Redcliffe**: Verpflichtet die Magier • **Therinfals Schanze**: Nehmt die Templer als Verbündete auf • **Wenn ihr Inquisitor werdet**: Sagt „Ich werde dem Glauben dienen" • **Nach Adamants Sicherung**: Verbannt die Wächter • **Winterpalast**: Unterstützt Gaspard, lasst zu, dass Kaiserin Celene ermordet wird • **Mythal-Tempel**: Trinkt aus der Quelle der Trauer	• **Prolog im Frostgipfel-Gebirge**: Nehmt den Weg durch die Berge • **Schloss Redcliffe**: Verbündet euch mit den Magiern • **Therinfals Schanze**: Löst den Templer-Orden auf • **Wenn ihr Inquisitor werdet**: Sagt „Ich werde es für mich tun" • **Nach Adamants Sicherung**: Lasst die Wächter sich der Inquisition anschließen • **Winterpalast**: Unterstützt Briala • **Mythal-Tempel**: Lasst Morrigan aus der Quelle der Trauer trinken
SOLAS	• **Schloss Redcliffe**: Verbündet euch mit den Magiern • **Therinfals Schanze**: Nehmt die Templer als Verbündete oder als Verpflichtete auf • **Nach Adamants Sicherung**: Verbannt die Wächter • **Winterpalast**: Verdient genug Ansehen bei Hofe (mind. 85), um Florianne gefangen zu nehmen • **Mythal-Tempel**: Führt die Rituale durch, geht ein Bündnis mit Abelas ein, lasst Morrigan aus der Quelle der Trauer trinken	• **Schloss Redcliffe**: Verpflichtet die Magier • **Wenn ihr Inquisitor werdet**: Sagt „Ich werde dem Glauben dienen" oder „Ich werde es für mich tun" • **Winterpalast**: Unterstützt Briala • **Mythal-Tempel**: Ignoriert die Rituale, lehnt das Bündnis mit Abelas ab, trinkt aus der Quelle der Trauer
VIVIENNE	• **Schloss Redcliffe**: Verpflichtet die Magier • **Therinfals Schanze**: Nehmt die Templer als Verbündete auf • **Wenn ihr Inquisitor werdet**: Sagt „Ich werde dem Glauben dienen" oder „Ich werde ein Zeichen setzen • **Nach Adamants Sicherung**: Verbannt die Wächter • **Mythal-Tempel**: Trinkt aus der Quelle der Trauer	• **Schloss Redcliffe**: Verbündet euch mit den Magiern • **Therinfals Schanze**: Löst den Templer-Orden auf • **Nach Adamants Sicherung**: Lasst die Wächter sich der Inquisition anschließen • **Winterpalast**: Unterstützt Briala oder Gaspard • **Mythal-Tempel**: Lasst Morrigan aus der Quelle der Trauer trinken
SERA	• **Schloss Redcliffe**: Verpflichtet die Magier • **Therinfals Schanze**: Löst den Templer-Orden auf • **Wenn ihr Inquisitor werdet**: Sagt „Ich kämpfe für die Ordnung", „Ich tue es, weil es richtig ist", „Corypheus muss aufgehalten werden", „Ich will Rache" oder „Ein Zwerg (oder Qunari) wird uns führen" • **Nach Adamants Sicherung**: Lasst die Wächter sich der Inquisition anschließen • **Winterpalast**: Alle überleben, verdient genug Ansehen bei Hofe, um Florianne gefangen zu nehmen • **Mythal-Tempel**: Lehnt das Bündnis mit Abelas ab, lasst Morrigan aus der Quelle der Trauer trinken, stimmt zu, dass die Ereignisse im Tempel Unsinn sind • **Volle Zustimmung nach Seras persönlicher Geschichte** • **Schließt die Liebesbeziehung vollständig ab**	• **Schloss Redcliffe**: Verbündet euch mit den Magiern • **Therinfals Schanze**: Nehmt die Templer als Verbündete auf • **Wenn ihr Inquisitor werdet**: Sagt „Ich werde dem Glauben dienen" oder „Ein Elf wird uns führen" • **Nach Adamants Sicherung**: Verbannt die Wächter • **Winterpalast**: Unterstützt Briala, Kaiserin Celene stirbt • **Mythal-Tempel**: Geht das Bündnis mit Abelas ein, trinkt aus der Quelle der Trauer, streitet euch nach dem Tempel mit Sera • **Gebt Sera nach ihrer persönlichen Geschichte die Schuld** • **Trennt euch von Sera nach dem Höhepunkt der Liebesbeziehung**
BLACKWALL	• **Schloss Redcliffe**: Verbündet euch mit den Magiern oder mit den Templern • **Wenn ihr Inquisitor werdet**: Sagt „Ich tue es, weil es richtig ist" • **Nach Adamants Sicherung**: Lasst die Wächter sich der Inquisition anschließen • **Winterpalast**: Unterstützt Gaspard, verdient genug Ansehen bei Hofe, um Florianne gefangen zu nehmen, rettet das Leben von Kaiserin Celene • **Mythal-Tempel**: Trinkt aus der Quelle der Trauer (falls der Inquisitor keine Beziehung mit Blackwall hat), lasst Morrigan aus der Quelle trinken (falls Blackwall eine Beziehung mit dem Inquisitor hat)	• **Schloss Redcliffe**: Verpflichtet die Magier oder die Templer • **Wenn ihr Inquisitor werdet**: Sagt „Ich werde es für mich tun" • **Nach Adamants Sicherung**: Verbannt die Wächter • **Winterpalast**: Unterstützt Briala, lasst zu, dass Kaiserin Celene ermordet wird • **Mythal-Tempel**: Lehnt ein Bündnis mit Abelas ab
DER EISERNE BULLE	• **Schloss Redcliffe**: Verpflichtet die Magier • **Therinfals Schanze**: Nehmt die Templer als Verbündete auf • **Nach Adamants Sicherung**: Lasst die Wächter sich der Inquisition anschließen • **Winterpalast**: Unterstützt Briala oder Gaspard, verdient genug Ansehen bei Hofe, um Florianne gefangen zu nehmen, lasst zu, dass Kaiserin Celene ermordet wird • **Mythal-Tempel**: Überspringt die Rituale, trinkt aus der Quelle der Trauer	• **Schloss Redcliffe**: Verbündet euch mit den Magiern • **Therinfals Schanze**: Löst den Templer-Orden auf • **Nach Adamants Sicherung**: Verbannt die Wächter • **Mythal-Tempel**: Lasst Morrigan aus der Quelle der Trauer trinken
DORIAN	• **Schloss Redcliffe**: Verbündet euch mit den Magiern • **Wenn ihr Inquisitor werdet**: Sagt „Corypheus muss aufgehalten werden" • **Winterpalast**: Verdient genug Ansehen bei Hofe, um Florianne gefangen zu nehmen, vereint Briala und Celene, lasst zu, dass Kaiserin Celene ermordet wird • **Mythal-Tempel**: Geht ein Bündnis mit Abelas ein, lasst Morrigan aus der Quelle der Trauer trinken, besiegt Calpernia, ohne im Tempel zu kämpfen	• **Schloss Redcliffe**: Verpflichtet die Magier • **Therinfals Schanze**: Nehmt die Templer als Verbündete auf oder löst sie auf • **Besänftigt Alexius bei seinem Urteil** • **Wenn ihr Inquisitor werdet**: Sagt „Ich werde es für mich tun" • **Nach Adamants Sicherung**: Verbannt die Wächter • **Töte Ponchard während Dorians Geschenkgeschichte** • **Winterpalast**: Wählt Gaspard als nächsten Kaiser von Orlais • **Mythal-Tempel**: Lehnt das Bündnis mit Abelas ab, trinkt aus der Quelle der Trauer
COLE	• **Schloss Redcliffe**: Verbündet euch mit den Magiern • **Therinfals Schanze**: Löst den Templer-Orden auf • **Nach Adamants Sicherung**: Verbannt die Wächter • **Winterpalast**: Unterstützt Briala, alle überleben, vereint Celene und Briala, verdient genug Ansehen bei Hofe, um Florianne verhaften zu lassen • **Mythal-Tempel**: Geht ein Bündnis mit Abelas ein, der Inquisitor oder Morrigan trinken aus der Quelle der Trauer	• **Schloss Redcliffe**: Verpflichtet die Magier • **Therinfals Schanze**: Nehmt die Templer als Verbündete auf • **Nach Adamants Sicherung**: Lasst die Wächter sich der Inquisition anschließen • **Winterpalast**: Unterstützt Gaspard, lasst zu, dass Kaiserin Celene ermordet wird • **Mythal-Tempel**: Lehnt ein Bündnis mit Abelas ab